7 BEMUTATÓ ■ 18 JÁTÉKTESZT ■ A LEGJOBB HARDVEREK ■ ESS 4.2: INGYENES KÓDOK MINDEN OLVASÓNKNAK

PC GURU

18 FIGYELEM! FELNŐTT TARTALOM!

[MAGYAR]ORSZÁG LEGOLVASOTTABB [M]AGAZINJA

1995 Ft 2011.06.

Teljes játék a DVD-n

CLUTCH

EGY ŐRÜLT AUTÓVERSENY, EGYETLEN CÉLLAL: PUSZTÍTS EL MINÉL TÖBB ZOMBIT!

DÖNTENI, DÖNTENI, DÖNTENI...

MASS EFFECT 3

KÉSZÜLJ FEL EGY DURVA BEFEJEZÉSRE! MÉG AZ IDÉN LEZÁRUL A TÖRTÉNET – RÉSZLETEK 4 OLDALON

HOSSZABB, VICCESEBB, CSAVAROSABB...

PORTAL 2

TESZT

TÖKÉLETES FOLYTATÁS EGY SOR ZSENIÁLIS ÚJDONSÁGGAL. EDDIG AZ ÉV JÁTÉKA – RÉSZLETESEN BEMUTATJUK

HÁROM ÉV SZÜNET UTÁN:

SAINTS ROW 3

A THIRD VÉGRE MEGTÖRI A JEGET: EZ MÁR NEM CSAK EGY GTA-KLÓN!

EGY KEGYETLEN VISSZATÉRÉS

RESIDENT EVIL 6

ALAPOSAN MEGÚJUL AZ ERŐTLENNÉ VÁLÓ SOROZAT – KIDERÜL, HOGY MIRE SZÁMÍTHATSZ

EXKLUZÍV TESZT

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

BIOWARE-I MAGASSÁGOKBAN A LENGYEL CSAPAT? HATVAN ÓRÁNYI CSODA, AMIBE KEVÉS HELYEN LEHET BELEKÖTNI

ZÉRÓ ZAJ, MAXIMUM TELJESÍTMÉNY

ÍGY NÉMÍTSD EL A SZÁMÍTÓGÉPEDET

Közben a sebességről sem kell lemondanod!

HIHETETLEN, DE IGAZ!

INGYEN BATTLEFIELD

Egy kis szórakozás a harmadik rész megérkezéséig – régebbi PC-n is jól fut!

MÉLYÜTÉS A SONYNAK!

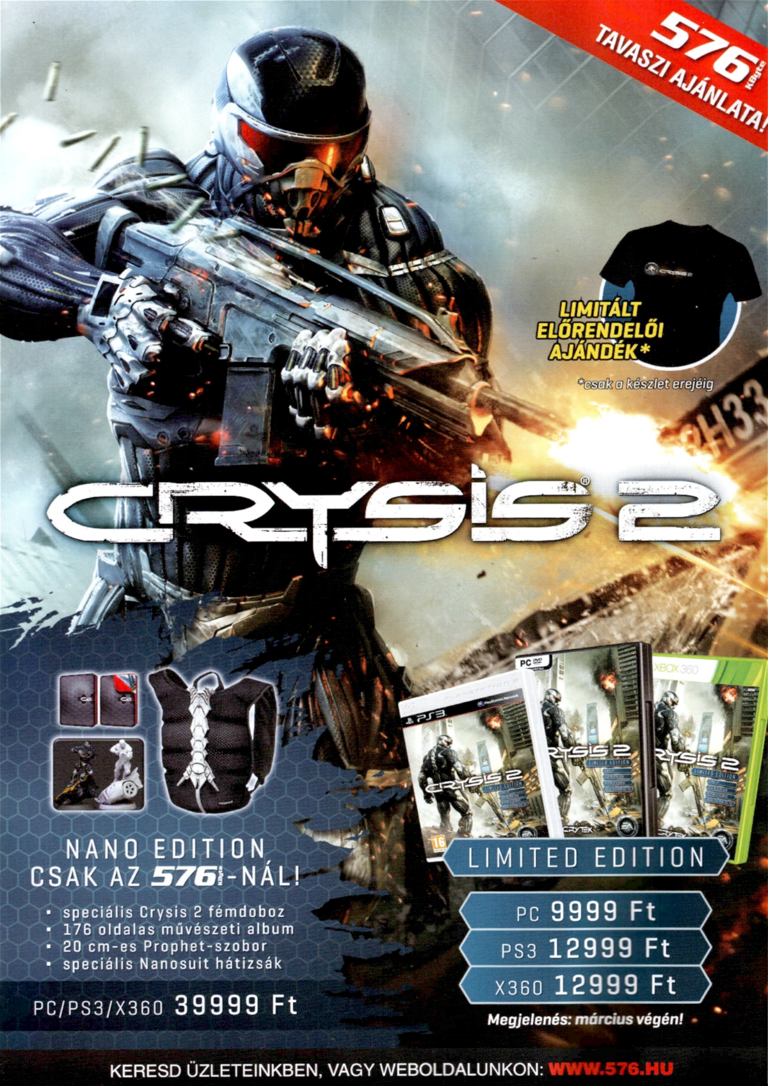
A JÁTÉKTÖRTÉNELEM LEGNAGYOBB LOPÁSA

77 millió játékos adatai kerültek rossz kezekbe

MINDEN JÓ ÖTLET EGY JÁTÉKBAN

KÉSZÜL A PREY 2!

Felejtsd el az első részt! A készítők is ezt tették. Ez lehet 2012 egyik legnagyobb meglepetése



576 KByte
TAVASZI AJÁNLATA!
LIMITÁLT ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK*
*csak a készlet erejéig
CRYSIS 2
NANO EDITION
CSAK AZ 576 KByte-NÁL!
• speciális Crysis 2 fémdoboz
• 176 oldalas művészeti album
• 20 cm-es Prophet-szobor
• speciális Nanosuit hátizsák
PC/PS3/X360 39999 Ft
LIMITED EDITION
PC 9999 Ft
PS3 12999 Ft
X360 12999 Ft
Megjelenés: március végén!
KERESD ÜZLETEINKBEN, VAGY WEBOLDALUNKON: WWW.576.HU

- A FOLYTATÁSOK HÓNAPJA
- PORTAL 2-LÁZBAN ÉG A VILÁG

Nem unatkoztunk ebben a hónapban...

... és nem csak azért, mert megszállottan dolgoztunk, hanem azért is, mert a játékvilág olyan friss megjelenésekkel kényeztetett minket, mint az év játéka címre esélyes **Portal 2**, vagy a The Witcher második része, amely minden szinten köröket vert a Bioware nemrégiben megjelent Dragon Age folytatására. Persze igen nagy felelőtlenség lenne már most azt írni, hogy megkaptuk 2011 legjobb szerepjátékát *(hiszen ősszel még be kell majd vizsgálnunk a Skyrimet is)*, azonban az biztos, hogy ilyen pompás grafikával és történettel régóta nem találkoztunk, és mindez még semmi a küldetésekben gazdag játékmenethez és Sapkowsky egészen realista fantasy világához képest. Na de nem lövök el minden poént, aki kíváncsi a részletekre, az a 6 oldalas tesztünk elolvasásával tájékozódhat a **The Witcher 2** minden egyes elemét illetően.

Amúgy ha belepillantotok a tartalomba, láthatjátok, hogy májust akár a folytatások hónapjának is nevezhetnénk, hiszen minimum 14 olyan játékról olvashatsz a lapban, ami valamilyen korábban már bejáratott cím legújabb epizódja. Itt van például a lélegzetelállítónak tűnő **Mass Effect 3**, érkezik a legújabb **Resident Evil**, az igen érdekes irányt vevő **Operation Racoon City**, vagy éppen a GTA-klón státuszból erőteljesen kitörni vágyó **Saints Row: The Third**, amely az első információk alapján végre egy igazán egyedi sandbox játék képét festi elénk.

Szoktunk néha fanyalogni, hogy egyre kevesebb az új ötlet a játékvilágban, azonban az is tény, hogy amíg ilyen kiváló folytatásokkal kényeztetnek minket a kiadók és a fejlesztők, addig nem nagyon van okunk panaszra. Aggódhatunk azonban az adatbiztonság miatt, hiszen bebizonyosodott, hogy még az olyan óriáscégek, mint a **Sony** sem képes rendesen megvédeni a felhasználóit. Az áprilisi **PSN-leállás** elsőre csak egy hackercsapat csínyének tűnt, aztán kiderült, hogy igazi kiberbűnözés van a háttérben. A részletekről **Stöki** ír a **Gondolatébresztő**ben, és ezúttal valóban elgondolkodtató a téma.

Ennél jóval örömtelibb viszont, hogy a friss Guru **18 teszt**tel és **7 bemutató**val, továbbá érdekes hardvercikkekkel várja az olvasókat. Szóval jó játékot, jó szórakozást, és **a Guru legyen veletek!**

Bate

Milyen újság címlapján tudnád magad elképzelni címlaplányként vagy címlapsrácként?

Bate

Ebben a témában nekem már minden vágyam teljesült, hiszen voltam címlapsrác a 2010/07-es Guru borítóján. Ugyan csak egész kicsiben és legalul, de azért ott voltam. Ezek után már csak azt szeretném, ha egyszer egy Pókember borítóra kerülnék fel, az lenne még igazán testhezálló nekem.

Miguel

Első körben arra gondoltam, hogy a Time magazin címlapja lenne az igazi, de aztán eszembe jutott, hogy Adolf Hitler is szerepelt ott, és lám, hogy végezte. Szóval nekem is maradnak a lottómilliárdos bulvárlap-borítók, abból a pénzből saját magazint alapítanék, és az sem érdekelne, hányan veszik meg.

Chris

Talán valamilyen bulvárlapban, ahol arról cikkeznének, hogy „K. Krisztián UFO-t talált a kertjében: bizonyíték, hogy nem vagyunk egyedül." Én pedig csak sokatmondóan mosolyognék, miközben egy plazmafegyvert emelek ki a roncsokból, s elindulok a szerkesztőség felé.

JohnBart

Nyilván a jóképű gamersrácokat és dögös gamerlányokat bemutató GameBoy magazinén, nanoruhát viselve. Lenne nagyméretű poszter is, azon egy Razer Lycosát tartanék somolyogva a kezemben, miközben a háttérben felrobban egy CELL-helikopter.

Terra

Mivel Chris nyilvánvalóan lelőtte a férfias magazinok címlapját (feltehetően a „milliárdos zseni szex közben" szalagcímet szeretné), nekem megmaradhat valami egészségmániás magazin. Itt természetesen a „Breaking: az elhízás örök életet okoz!" cikk illusztrációjának szerepét vállalnám.

Midnite_

Jó esetben a Time magazin (Év Embere kiadás), a Sikeres Női Robothadsereg Vezetők lapja, a National Geographic Azeroth vagy a Glamour jön szóba. Rossz karmaként meg becsúszhat akár egy Zsaru rendőrségi magazin vagy Blikk-címlap is.

Chocho

Elképzelem, ahogy valamelyik (vagy az összes?) bulvárlap címlapján feszítek hótt másnapos arccal az alábbi szalagcím alatt: „Tízmilliárdot nyert a szerencsés lottójátékos". Aztán felébredek, és olyan bilibe lóg a kezem, ami nincs is aranyból.

szati

A kínai közmondás szerint csinálj gyereket, építs házat, ültess fát, írj könyvet (nem feltétlenül ebben a sorrendben), és elvégezted a dolgod az életben. Nekem 4-ből 2 már megvolt... Hozzátehetnénk, hogy szerepelj a Time címlapján, de ezzel túl magasra raknánk a lécet...

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő
Harangozó Csongor • csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati) • aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor
Papp Hajni • hpapp@motorpresse.hu
Online koordinátor
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Produkciós vezető
Sebeszta Péter • psebeszta@pcguru.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató
Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés
Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Dr. Maike Schlegel ügyvezető igazgató
Motor-Presse International

Ügyvezető:
Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

26
MASS EFFECT 3
Sephard jön és rendet tesz – harmadszor is.

48
PORTAL 2
Egy kiváló játék szinte tökéletes folytatása.

34
THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
Szerelem, szex és nem csak gyengédség. Visszatért Geralt, és jobb formában van, mint valaha.

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie-hírek
014 Saints Row: The Third
018 Prey 2
020 Spider-Man: Edge of Time
022 Resident Evil: Operation Raccoon City
026 Mass Effect 3
030 Anno 2070
032 Alice: Madness Returns

TESZT

034 The Witcher 2: Assassins of Kings
040 Il-2 Sturmovik: Cliffs of Dover
042 OpFlash: Red River
044 Lego Pirates of the Caribbean
046 Battlefield Play4Free
048 Portal 2
054 Super Meat Boy
055 Shattered Origins: Guardians of Unity
056 The Next Big Thing
058 BTTF: EP3 – Citizen Brown
059 COD: Black Ops First Strike DLC
064 SOCOM: Special Forces
065 Mortal Kombat
066 Xbox Live Arcade
067 Nintendo-oldal

GURU EXTRA

060 Homefront tippek-trükkök
062 Haldokló középosztály

HARDVER

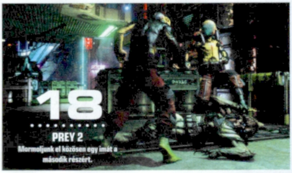
074 Hardver hírek
076 iPad 2 vs. Xoom
077 Leteszteltük: ASUS HD6990 vs. GTX590
078 Max erő, zéró zaj
082 Razer Black Widow Ultimate
084 Homok a gépezetben
086 Hardvermentőöv

ROVATOK

068 Top 5 Legjobb vétel
069 Nosztalguru
070 Gondolatébresztő
072 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág

14
SAINTS ROW: THE THIRD
A THQ harmadszor is versenybe száll egyedi GTA-klónjával.

22
RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
A fertőzöttek a régiek, de a játékmenet egészen új lesz.



18
PREY 2
Mormoljunk el közösen egy imát a második részért.

DVD-TARTALOM

Retróból vissza a jövőbe autós-véres zombivadászattal

THE NEXT BIG THING

DEMO

A kalandjátékok egyre szűkülő piacán már kifejezetten örülhetünk, ha megjelenik valamilyen alkotás, hát még akkor, ha olyan kivételesen jól sikerült játékról van szó, mint a Runaway készítőinek legújabb játéka, a The Next Big Thing. A helyszín és az időpont 1940, Hollywood, ahol a készítők egy igen furcsa ötlettel álltak elő: mi lenne, ha a kor népszerű horror-filmjeinek főszerepeit valódi szörnyek alakítanák? Bár a történet és a világ kicsit idegen, a játék minden porcikáját átjárja a profizmus, amiről most ti is megbizonyosodhattok, ha feltelepítitek a DVD-mellékletünkön található demót.

Gépigény
Processzor PIV @2.0Ghz| Memória: 1GB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 256MB memóriával (ATI Radeon X800 / Intel GMA 3000 / Nvidia GeForce 6800 vagy ezeknél jobb)

BTTF – EPISODE 1

INGYENES JÁTÉK

Ingyenes játékaink között is lapul egy kalandjáték, méghozzá a Telltale Games nemrég megjelent Vissza a jövőbe sorozatának első része. A programot április végén tette nyilvánossá a kiadó, aminek persze elég „beetetés" szaga lehet, hiszen az öt részesre tervezett játék teljes történetének ez csupán a töredéke. Ettől függetlenül érdemes neki veselkedni a telepítésnek, hiszen humoros jelenetekben gazdag, kifejezetten szórakoztató alkotásról van szó, amelyben a feladványok sincsenek túlbonyolítva, így azok is boldogulnak vele, akiktől távol el ez a klasszikus műfaj. Annyit hozzáfűznénk még a dologhoz, hogy internetkapcsolat elengedhetetlen hozzá, hiszen az indításhoz szükség lesz egy Telltale-fiókra is.

Gépigény
Processzor PIV @3.0Ghz| Memória: 1GB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 128MB memóriával (ATI Radeon X800 GT / Nvidia GeForce 6800 vagy ezeknél jobb) | INTERNETKAPCSOLAT

ÍZELÍTŐ

Végre itt a jó idő, lehet menni focizni, bicajozni, feszíteni a strandra, de azért jobb, ha nem viszitek túlzásba a dolgot, hiszen megjelent a PC Guru is, amihez jár egy zsúfolásig töltött DVD-melléklet is, melyen rendkívül jó videók és játékok gondoskodnak a biztonságos, négy fal közötti szórakoztatásotokról. Még mielőtt felpörög a lemez a meghajtótokban, rögtön figyelmetekbe ajánlanánk a szemkápráztató 12 perces Battlefield 3 videót (full HD felbontásban), valamint öt videótesztünket és mozielőzetesünket, melyek ismét hosszú percekre leköthetik a nagyérdeműt.

EXTRA AJÁNLAT

PC GURU RETRO

Extráink között megtalálható a PCG Retro rovatunk legújabb alanya, a PC Guru 1997/04-es számának PDF változata, valamint az eddig összes általunk beszkennelt példány is. Ha pedig már PDF-eknél tartunk, hadd ajánljuk figyelmetekbe nyomtatható DVD-tokjainkat is, amiket kéréseteknek eleget téve feltettünk mellékletünkre. Az egész 2010-es évet.

ESET KÓD: PANAS9

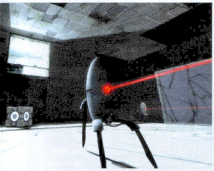
VÉDELEM

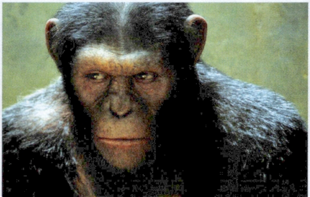
Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírusprogramja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Büszkén jelentjük, hogy májusra sikerült majdnem minden kiváló játékból videót rögzítenünk, amelyeket aztán jól megvágtunk, narráltunk, kevertünk (magyarán rengeteget dolgoztunk velük), majd feltettünk DVD-mellékletünkre a PCG Live rovatunk mappájába. Van itt kérem szépen Crysis 2, Battlefield Play4Free, Shift 2, Portal, Shogun 2, valamint 5 látványos mozielőzetes, melyeket magyar felirattal láttunk el.





KUPLUNGGYILKOLÁS

[IRTA JOHNBART] **Még ki sem hevertük az előző Zónát, és máris itt a következő, méghozzá rögtön Európa közepén! A Clutchban szintén nem leszünk híján mutánsoknak és leleteknek, Ukrajnát azonban Svájc, a vodkát és Kalasnyikovot pedig tüskés lökhárítók és lőerők váltják...**

E havi teljes játékunkkal nem pusztán a benzingőzt levegőként lélegző kedves olvasóinknak, illetve a digitálisan kiontott belsőségek kedvelőinek kívánunk kedvezni, hanem azon szépkorúaknak is, akik még emlékeznek az SCi nagy port kavart botrányszériájára, a Carmageddon-sorozatra. Az autós gyalogosvadászat ugyanis igen jelentős ihletforrása volt a hibrid RTS/RPG Battle of Mages-t és a Hard Truck: Apocalypse-t jegyző jekatyerinburgi Targem Gamesnek, mivel teljes játékunk mind játékmenetében, mind az egy pixelre eső vércseppek arányában igen erős hasonlóságot mutat az összesen három részt megélt előddel. A Clutch azonban – természetesen – több, mint puszta felmelegítése az alapötletnek: az autós ökörködés mellett egy szabadon bejárható (de fokozatosan megnyíló) terep, majd' egy tucatnyi játékmód, egy korrekt tuningrendszer, illetve egy rakás kivasalható zombi alkotja a receptet...

ÜTKÖZÉS AZ ÜTKÖZTETŐBEN

A Carmageddont pedzegettem fentebb, a figyelmesebbek azonban észrevehették, hogy a bevezetőben inkább a STALKER-re utaltam, ami szintén nem véletlen, történetében ugyanis a Clutch igen erősen hajaz az ukrán csapat mesteri FPS-ére, urambocsá' szinte annak átültetése egy könnyedebb, négykerekű közegbe. Ennek megfelelően a problémát ezúttal is egy balul sikerült tudományos kísérlet okozza, Csernobil helyett azonban a svájci-francia határon fekvő Nagy Hadronütköztetőben okoznak kiolvadást a tudósok, ami a szerencsésebb lakosok evakuálásával, illetve a kevésbé szerencsések zombifikálódásával végződik. A hadsereg lezárja a területet, és természetesen megtiltja a zónába való belépést, na persze a drákói szigort nem mindenki veszi komolyan – például főszereplőnk, Clutch sem, akinek eltökélt szándéka, hogy megpróbálja valahogy helyrehozni a katasztrófa okozta károkat; a dolga azonban közel sem lesz egyszerű, mivel a hadseregnyi szélvédőre kenhető zombi mellett a zóna leleteit gyűjtögető autós szerencsevadászokkal (értsd: sztalkerekkel), illetve egy elvakult szekta jogsival rendelkező tagjaival is meg kell birkóznia (Monolith frakció, valaki?).

ADATOK

KIADÓ
Targem Games

FEJLESZTŐ
Targem Games

MŰFAJ
Autós/Akció

MEGJELENÉS
2009. október 9.

GÉPIGÉNY

Processzor: P4 2,5 GHz

Memória: 512 MB RAM

Videokártya: 128 MB, SM 2.0, ATI

Merevlemez: 1 GB

Autóverseny a Carmageddon és a S.T.A.L.K.E.R. házasításából: véres őrület, a látszat ellenére nagyon is komoly alapokon

A cselekmény alakulása egyébként kizárólag a versenyek közötti feljegyzések segítségével követhető nyomon (ergo a Targem megkímélt minket a borzasztó szinkrontól), meglepetéseket pedig nem igazán tartogat: barátszerzés, ellenlábasok kiiktatása, árulások szerepelnek a repertoárban, ahogy egyre közelebb kerülünk a probléma gyökerét jelentő kutatólétesítményhez. Tetszett azonban, hogy hogyan magyarázták meg az egyes játékmódok jelenlétét: versenyek pl. azért vannak, mivel a résztvevők videóra veszik a futamot a zóna térfigyelő kameráival, a felvételt pedig utána jó pénzért eladják a TV-csatornáknak...

KUPLUNGOLJ!

A nem túl nagy, de szabadon bejárható világ fokozatosan nyílik meg előttünk, az elérhető futamok/küldetések térképünkön jelennek meg. Ezek több nehézségi szintre tagolódnak,

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni! Ha nincs internetelérésetek, akkor az (1) 577-2600 telefonszámon is elérhettek minket.

A képek jól mutatják, hogy bár a poligonszám nem verdesi az eget, adrenalinból nincs hiány

a nehezebbeken nyilván több javítanivalónk akad(hat) verdánkon a futam végével (már ha túléljük), de cserébe egy rakás pénz üti markunkat (szóval vagy nagyon jól tejelnek, vagy erősen devalválódott a svájci frank a katasztrófa óta). Feladataink sokszínűségét szerencsére nem érheti panasz: a pirossal jelzett főküldetések általában valakinek a levadászását vagy épp megmentését, illetve egy terület zombiktól való megtisztítását takarják, a mellékfeladatok pedig a sima versenyek mellett derbiket, időre menő zombivadászatot, vagy épp a poénos leletgyűjtést kínálják - utóbbi esetén a feladatunk minél több, a pályán elszórt kőzet begyűjtése, illetve ellenfeleinktől való elorzása (például úgy, hogy oldalba trafáljuk őket).

Bármelyik módban is szaggassuk az aszfaltot, nem leszünk bónuszok híján: cudar helyzetünkön a nitróként funkcionáló zombik feltrancsírozásával, illetve a pályákon elszórt anomáliákon áthajtva javíthatunk. Utóbbiak szintén nem tartogatnak meglepetést, több pénzt, nagyobb sebzést, plusz időt biztosítanak, az újdonság erejével csak a gravitációs anomália hathat, ami a fizikának fügét mutatva repíthet minket a konkurencia elé, fölé, vagy rosszabb esetben mögé...

A megszerzett lét a garázsok egyikében költhetjük autónkra: jobb motort, nagyobb páncélt rakhatunk a verdákra, illetve nyárssal, tüskékkel, vagy épp fénykardokkal (!)

CSIPETNYI VALÓSÁG

Bár a Clutch nagyjából annyira valósághű, mint a Carmageddon volt (értsd: semennyire), a cselekmény középpontjában álló Nagy Hadronütköztető valóban létezik! A CERN tulajdonában álló 27 km kerületű alagútkomplexum java Franciaország területén fekszik, négy helyen keresztezi a svájci-francia határt. A játék tükrében különösen érdekes, hogy a 6,4 milliárd euróba kóstáló ütköztető a valóságban is meghibásodott: a 2008 szeptemberében elromlott hűtőrendszer javítása több mint egy évet vett igénybe.

szerelhetjük fel a kocsit – a lőfegyverek azonban nem részei az optikai tuningnak, így a játék elejétől a végéig rá leszünk kényszerítve a közelharcra.

TISZTA APOKALIPSZIS

Grafikailag a Clutch egész elfogadható szintet képvisel, budget játékhoz képest kifejezetten tetszetős is (Steamen 29 dollárért, oppardon, euróért kínálták megjelenéskor). A hadronütköztetőben vívott csőverseny nagy poén, az apokaliptikus nagyváros és kikötő elég hangulatosra sikeredett, bár kissé monoton elemekből építkeznek, és érthetetlen mód túlságosan tiszták (biztos a zombik takarítják). Sajnos a törésmodell sem az igazi, még a Carmageddon 2 deformálódásai is simán alázzák a járgányok pusztulását, pedig cirka tíz év van a két játék között. Sokkal másabb a helyzet azonban a zombihorda és a lökhárítók közötti kölcsönhatás ábrázolásánál: itt bizony kérem kőkeményen fröccsen a vér és a belsőség képernyőnkre, a Physx-alapú fizikának köszönhetően pedig szemnek felettébb kellemes röppályán repülnek odébb a megcsonkított torzók.

A zene és a hangok szintén teljesen rendben vannak, az iparosmunka tankönyvi esetei: remekül aládolgoznak a játékélménynek, de amint kiléptél, biztosan nem fogsz rájuk emlékezni.

GÁZ VAN SVÁJCBAN

Bízunk benne, hogy az akcióra és lóerőkre fogékony olvasók jól szórakoznak majd a Clutch-csal, kisebb tüskéi dacára ugyanis felettébb szórakoztatóra sikerült autós akciót hoztak össze a Targem Games-nél. Az ízlésesen összetákolható és szétzúzható „autócsodák" (ezt tessék nagy idézőjellel érteni), az adrenalindús, véres akció, és a műfajban kellemesnek ható sandbox-játékmenet olyan 8-10 órányi felhőtlen szórakozást kínál. Sajnos azonban a többjátékos módról le kell mondanunk, ami főként a leletvadászat miatt fájó (hatalmas meccseket lehetne pedig tolni hús-vér emberekkel) – reméljük, egy esetleges következő rész esetén arra is lesz kerete a csapatnak. Nem mentes a hibáktól, de remek múltidézője egy régi hírhedt sorozatnak – ha jól esne egy kis pusztító, KRESZ-mentes autókázás, mindenképp próbáld ki!

A CERN biztos nem gondolta volna, hogy egyszer hadronok helyett egyszer roncsautók ütköznek majd az eredetileg a tudomány oltárának emelt alagútrendszerben

DirectX 9-es lesz a Skyrim

Figyelembe véve a tényt, hogy szinte mindannyian az állunkat keresgéltük az első képek láttán, talán nem én leszek az egyetlen, aki meglepődik azon, hogy a Skyrim nélkülözi a DX11-ben biztosított csodákat. „Azt leszámítva, hogy a PC-s változatban mindenki a saját gépének tűréshatáráig változtathatja a részletességet és a felbontást, a játék minden platformon ugyanúgy fest majd", mondta el Todd Howard, a fejlesztők főnöke. Általában nem örülünk az ilyen mondatoknak, de az eddig kiadott (a legújabb csokorért lásd a hír környékén elszórt screenshotokat) képek alapján valamit nagyon eltalálhattak a cég programozói, ugyanis a sziklás-erdős képek annak ellenére mesések, hogy hiányzik a 11-es DirectX egyik legfontosabb újítása, a kisebb domborulatok megjelenítését segítő tesszeláció. „Sokkal erősebb hardver kéne, és nem biztos, hogy olyan sokat nyernénk vele, de ez természetesen nem jelenti azt, hogy a jövőben nem állunk majd elő a 11-es támogatással", tette hozzá Howard, és valljuk be, igaza is van – jóval fontosabb szempont, hogy egy átlagosan szép játék fusson az átlagosan erős masinákon, mint hogy egyszerű technológiai bemutatóvá silányuljon az egyik legjobb RPG-sorozat.

Jagged Alliance: Back in Action

Bár már februárban bejelentették, megrögzött fanatikusként már sikerült eljutnom arra a pontra, hogy még a legnagyobb hévvel bejelentett JA-híreket is képes vagyok rezignáltan fogadni: az elmúlt majd' tíz évben már annyiszor kaptunk információt folytatásról vagy feldolgozásról, hogy nem tudok nyugodt szívvel megbízni senkiben. Az elmúlt két hónapban azonban sorra jönnek az olyan infók, amik alapján lassan még a legszkeptikusabbak is elhihetik, hogy valóban új Jagged Alliance jön. Na jó, nem teljesen új, a Back in Action eredetileg a legendás második rész 3D-s újrája lett volna, azonban ahogy a fejlesztő Coreplay egyre előrébb tartott a munkában, úgy látták egyre jobb ötletnek, ha ők maguk is hozzátesznek ezt-azt a biztos alaphoz. Az alaphoz, aminek központi elemei azért továbbra is változatlanok: hatvan tökéletesen egyedi zsoldos közül válogatva kell felépítenünk egy ütőképes csapatot, ami képes a gonosz diktátor hatalmának megdöntésére; közben persze az apróságokról, mint az egészségügyi és lőszerutánpótlás, illetve a nagyobb gondokról, mint a katonák fizetésének előteremtéséről is nekünk kell gondoskodnunk. A lényegi változás a csaták lefolyásában látható: az eddig szigorúan körökre osztott, akciópont-alapú rendszer helyett egy érdekes, kötetlenebbül szabályozható hibridet kapunk. Eddig minden egyes csapattagnak külön-külön meg kellett adni, hogy mit tegyen, most azonban bizonyos fokig csapatszinten, mi több, automatizáltan is irányíthatjuk a harcoló egységet. A képek alapján a grafika sem lesz vészesen ocsmány, bár kétlem, hogy az eddigi rajongókon túl bárki is a külső alapján kapna rá minden idők egyik legjobb taktikai játéksorozatának legújabb tagjára – majd valamikor az év vége felé, amikor (és ha) megjelenik.

TOP 10

MAGYARORSZÁG 04.18. – 04.24.

Battlefield: Bad Company 2

Őszbe csavarodott a természet feje, Dérré vált a harmat, hull a fák levele,

PCG 10.04 **93%**

FIFA 11

Rövidebb, rövidebb lesz a napnak útja, És hosszúkat alszik rá, midőn megfutja.

PCG 10.11 **91%**

Assassin's Creed: Brotherhood

Megpihen legszélén az égi határnak S int az öregeknek: „benneteket várlak!"

PCG 11.04 **95%**

Crysis 2

Megrezdül a feje sok öregnek erre: Egymásután mégis mennek a nyughelyre.

PCG 11.04 **95%**

The Sims 2

A fent olvasható sorok nyilván sokaknak jelentenek szép élményt, akinek meg gőze sincs, hogy mi az ott, az szégyellje el magát viharos sebességgel.

PCG 04.10 **91%**

Call of Duty: Modern Warfare 2

Mert az bizony ott az egyik legkeményebb kötésű hős történetéből vett idézet. Nem, nem Duke Nukem.

PCG 09.13 **95%**

The Sims: Medieval

Ez az a srác, aki kövekkel dobálózik (ami aztán ki tudja, hol áll meg...), és aki megvadult bikát nyugtat meg, ha úgy hozza a sors.

PCG 10.04 **72%**

Assassin's Creed

Ha még így sincs meg, akkor szedjük elő az olvasókönyvet az ágy alól, és lapozzuk fel Arany János munkásságát, jobb az, mint az Assassin's Creed.

PCG 08.05 **79%**

Need for Speed: Shift

A Toldi estéje című műből olvashattatok pár sort, de nem véletlenül: ha pár oldallal odébb lapoztok, látjátok majd...

PCG 09.11 **90%**

The Sims 3

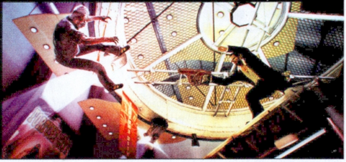
... hogy megint egy halom véres, gyilkos játékról írunk, holott a fiatalság érdekeit nem ez szolgálná, hanem ha verselemzéseket közölnénk. Hát juszt se'.

PCG 09.07 **88%**

A LUCASARTS MEGVÁSÁROLTA AZ UNREAL ENGINE 3-AS HASZNÁLATI JOGÁT, DE EGY SZÓT SEM SZÓLTAK ARRÓL, MIRE HASZNÁLJÁK MAJD

Frank visszatér!

Talán örök tüske marad a PC-s közönség ujjbegyében, hogy annak ellenére nem kaptuk meg a beígért Dead Rising-portot, hogy a játék elméletileg már majdnem teljesen kész volt. Bár nem valószínű, hogy a Capcom fejesei ugyanezen a vonalon gondolkodva jöttek volna elő a nagy ötlettel, de végeredményben mindegy is: a második rész Off the Record alcímet viselő kiegészítőjében visszakapjuk a rettenthetetlen fotóriportert. Ez persze nem azt jelenti, hogy az első részt kapjuk vissza, Frank ugyanis a Dead Rising 2 helyszínéül szolgáló Fortune City díszletei között akaszkodik össze a zombikkal. Vérbeli firkászként Frank a fényképezőgépét sem hagyja otthon, így visszatér az első rész leghangulatosabb játékeleme, a fotózás, ismét megkapjuk a lehetőséget, hogy egy tizedmásodperccel azelőtt lefényképezzük a gyilkosunkat, hogy átharapná a nyaki verőerünket. Az új történetszál mellett új helyszínek, fegyverkombók, tárgyak és járművek várnak ránk, no meg az eddigieknél is őrültebb őrültek – jó lesz ez, csak győzzük kivárni az őszre tervezett megjelenést.



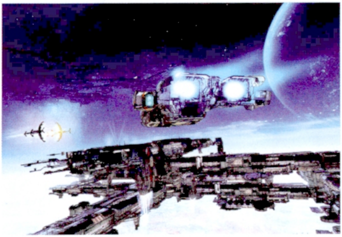
Trackmania 2

A Trackmaniát talán senkinek nem kell bemutatni – legalábbis senki olyannak, aki szereti a hihetetlenül pörgős és addiktív autóversenyeket. A régen várt második felvonás végre a célegyenesbe ért, a Ubisoft bábáskodik a születésénél, ha minden jól megy, még idén megkapjuk a grafikailag tökéletesen felújított, Canyon alcímű alkotást. A kapott képek, illetve a kiadott videó alapján a játékmenet nem változik, továbbra is veszettül száguldunk majd egy jellemzően kanyonszerű környezetben. Az ígéretek szerint nemcsak a látvány, de a vezetési élmény is fejlődik – a készítők igyekeztek megtalálni a valóság és a szórakozás közti középutat. Ennek megfelelően akad majd jó pár beállítási és tuningolási lehetőség, de összességében továbbra sem kell LFS-mértékű szimulációra számítani. Az új Trackmania új netes közösségi platformot is hoz majd, a Maniaplanet elnevezésű koncepció minden olyan lehetőséget magában hordoz, ami a sikeres internetes játékhoz kell: egyrészt biztosítja a többjátékos üzemmódhoz közvetlenül kapcsolódó területeket (szerverek, pályacsúcsok, kommunikáció), másrészt a közösség egyben tartásához és a játék fejlődéséhez is alapot nyújt (pl. közösségi lehetőségek, chat, a készített képek, videók, pályák megosztása). Pontos megjelenési dátum egyelőre nincs, a nyílt bétatesztet idén júliusra tervezik a készítők.

Project Café = Wii 2?

Rögtön az elején tisztázzuk: egyelőre csak az biztos, hogy a Nintendo az E3-on egy új asztali konzollal rukkol elő, minden, ami a mondat végi pont után következik, legjobb esetben is csak iparági pletyka, ne adj' Isten merő találgatás. A Project Café néven emlegetett gép 2012 márciusa előtt nem jelenik meg, de az több helyen felmerült, hogy hardveresen az Xbox 360-at és a PS3-at is üti majd. Nem a Nintendóról beszélnénk, ha nem lenne valami csavar az irányításban – mozgásérzékelésről eddig még nem hallottunk, de az egyre biztosabb, hogy egy meglehetősen nagy, 6"-es képernyő kerül a kontrollerre, amin nemcsak a nagy játékok mellékes dolgait intézhetjük, de akár teljes (mini)játékokat is lejátszhatunk majd. Egyelőre ennyit a tippek világából, a következő hónapban megjelenő, E3-as számunkban minden valószínűség szerint már többet mondhatunk.

ELBOCSÁTÁSOK AZ OBSIDIANNÁL: A FALLOUT NEW VEGAST ÉS AZ ALPHA PROTOCOLT FEJLESZTŐ CÉGNÉL TIZENEGY EMBERNEK MONDTAK FEL



X Rebirth

Ha felrobban egy szupernova, az általában csak sok-sok fényévnyi távolságból jelent érdekességet, a közelben tartózkodók meglehetősen visszafogva mosolyognak csak, miközben ropogósra sülnek a rájuk potyogó csillagdarabok hatására. Ennek ellenére mi most örülünk, az X-sorozat ugyanis megkapja jól megérdemelt újraformálását. Az űropera a PC Guru-olvasóknak semmiképp nem ismeretlen, több előzetes és teszt mellett az X3 Reunion még teljes játékként is szerepelt korábban. Ennek ellenére tény, hogy a korábbi részek zsenialitásából, összetettségéből és grandiózusságából sokat levont az a csillagközi mértékek szerint is parszeknyi hosszú hibalista, ami még az utolsó javítások után is az egyes részekben maradt. A Deep Silver szerint ilyesmire most nem kell számítani, a kiadó szerint a játékot fejlesztő Egosoft tanult a korábbi hibákból, így most már rögtön az első nekifutásra képesek lesznek olyat összehozni, ami miatt nem kap sikítófrászt a rajongók háromnegyede. Apropó rajongók: a kiadó szerint fontos, hogy a Rebirth ne csak a korábbi megszállottak számára legyen érdekes, de új embereket is szerezzen, így bár a játék nem veszít az összetettségéből, nemcsak a veteránok igazodnak el majd könnyedén a galaxisnyi lehetőséghalmazban, de azok is, akik korábban azt sem tudták, eszik-e vagy isszák a mélyűrt. Megjelenés állítólag még idén, az utolsó negyedévben, egyelőre kizárólag PC-n.

Max Payne 3:
Mégsem teljesen kopasz

A tavaly bejelentett Max Payne 3 nem feltétlenül azt a visszhangot kapta, amire a Rockstar számított: ha nem is özönlöttek az utcára a játékosok, a netes fórumok alaposan megteltek az értetlenkedő, szomorkodó vagy épp mocskolódó üzenetekkel. Max elhízva, kopaszon, szakállasan, fehér atlétában, ráadásul valahol Dél-Amerikában? Blaszfémia! A rajongóknak egyetlen kapaszkodó maradt: a tény, hogy a Rockstar csak ritkán nyúl mellé, főleg ennyire. Rövidesen elkezdtek terjengeni a pletykák, hogy az első körben bemutatott részletek nem a játék egészére jellemzőek, csak az új történetszál részei, magyarán mindennek oka van, Max nem rosszul értelmezett divathóbortból lett azzá, akit a tavaly kiadott képeken láttunk. Nos, a most érkezett képek alapján mindenki megnyugodhat: lesz minden, amit Payne kalandjaiban eddig megszoktunk. Lesz minimum egy körünk az annyira hiányolt, noiros New Yorkban, lesz olyan, hogy csak a szokott hosszúságú borostát viseljük, sőt, az sem kizárt, hogy az eredeti frizurát is viszontlátjuk – egyelőre csak képekkel tudunk szolgálni, de a következő hónapban részletes információáradatot zúdítunk a kedves olvasók nyakába.

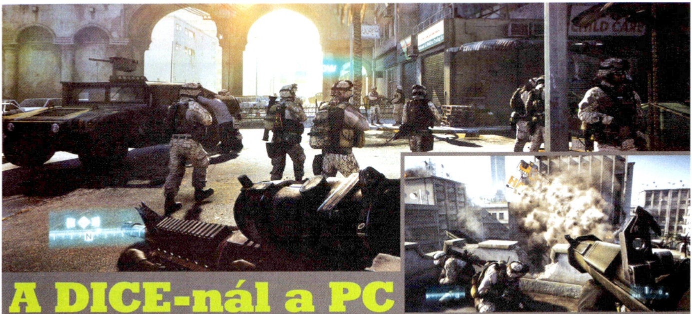
AZT BESZÉLI MÁR...

BÁR MOSTANÁBAN MÁR A CSAPBÓL IS AZ ÚJ CALL OF DUTY KELLENE ÖMÖLJÖN, nagyon úgy tűnik, hogy az Activision nehezebben kerekedik felül az eredeti fejlesztőcsapat, az Infinity Ward tulajdonképpeni halálán – bár az IW nevében még létezik, de a gerincét adó fejlesztők már rég egy másik céget erősítenek, így a megakiadónak minden erejét össze kell szednie, ha tartani akarja a szokásos novemberi megjelenési határidőt. A pletykák szerint két csapat is dolgozik az új Modern Warfare-en, azonban látható eredménye még nincs a dolognak – persze az E3-on még érhet minket meglepetés.

HIHETETLENNEK TŰNIK, DE TÖBB FORRÁSBÓL IS MEGERŐSÍTETTÉK: a Diablo 3 fejlesztése elérte a chrunching-fázist, azaz most már mindenki, akinek csak a legkisebb köze is van a játékhoz, keményen dolgozik. A New York Timesnak adott interjújában Jay Wilson, a Diablo III-ért felelős csapat vezetője elmondta, hogy már látni az alagút végét, de most jön az a rész, amikor a legkomolyabb munka folyik. Ez persze nem jelent semmi konkrétumot, de a pletykák szerint akár már idén elkezdődhet a bétateszt...

KIBÚJT A SZÖG A ZSÁKBÓL: WITCHER 2 – KONZOLOKRA Lapzártakor érkezett a hír, aminek előszelét már a Witcher 2 tesztben is említettem: a Witcher 2 minden valószínűség szerint konzolokra is kijön. Egész pontosan erre lehet következtetni abból, amit Michael Kicinski, a CD projekt egyik vezetője mondott egy interjú során. Egész pontosan arról beszélt, hogy egy teljesen új projektet jelentenek be az E3-on, amin már dolgoznak egy ideje – nos, nagyon meglepődnénk, ha a Witcher 2 mellett lett volna erejük másra is.

EGYRE TÖBB JEL MUTAT ARRA, HOGY A KÖZELJÖVŐBEN BEJELENTIK A HITMAN 5-IK RÉSZÉT: NETSZERTE FURA ARTWORKÖK BUKKANTAK FEL



A DICE-nál a PC az elsődleges platform

Érdekes kijelentést tett Patrick Bath, a DICE executive producere: „Egyre inkább úgy látom, hogy a fejlesztők nem hajlandók észrevenni, hogy a konzolok már nem képesek betölteni a vezető platform szerepét, öt éve még így volt, de manapság a PC-k sokkal alkalmasabbak ezen a téren". A dologhoz ezerféle magyarázat fűzhető, de Bach szerint inkább a fejlesztés menete a fura: „Sokan eleve a konzolos változatot készítik el, és azt pumpálják fel (szerencsés esetben – a szerk.) grafikailag, hogy az erősebb hardverű PC-ket is kihasználja a program – ez a megoldás nem a helyes út". A DICE tehát nem a legkisebb közös többszörös megtalálásán fáradozik, hanem igyekszik a legerősebb versenyzőn elérni mindent, amire a technika manapság képes, majd ezt a változatot butítják addig, míg a konzolok is elérik a szintet.

Erre a véleményre rímel valamelyest Richard Huddy, az AMD GPU-részlegvezetőjének közelmúltban tett nyilatkozata is, mely szerint a konzolokat durván verő videokártyákkal szerelt PC-k csak a DirectX miatt nem tudják leadni a bennük rejlő, nem ritkán tízszeres teljesítménytöbbletet. Huddy szerint hagyni kéne, hogy a fejlesztők közvetlenül a hardvereket szólítsák meg, ne pedig különböző környezeteken keresztül legyenek kénytelenek használni az eszközöket. Természetesen így a programozók dolga lenne nehezebb, hiszen kiforrott utasításkészletek helyett jóformán gépi kódban kellene dolgozniuk, de Huddy szerint az eredmény mindenkit kárpótolna. (Természetesen a dolog nem ilyen egyszerű, hiszen a jóval nagyobb kihívás mellett a platformfüggetlen programozás is ellehetetlenülne.)

Apró, de lényeges változtatások a FIFA 12-ben

Annak ellenére, hogy az aktuális FIFA-epizód megjelenésekor mindig kiderül, hogy az az addigi legjobb, az EA Sports munkatársai valahogy mindig sikeresen tuningolják tovább a piacvezető fociszimulátort. A mostanában napvilágra került infók szerint ugyan a 12-es epizódban bemutatkozik az új, Impact névre keresztelt grafikus motor, de a szerkesztőségben kicsi esélyt látunk arra, hogy a tavalyi nagygenerál után ezt a PC-s változat is megkapja a konzolosokkal egy időben. Márpedig ez nagyon fontos lenne, hiszen több lényeges újítás is ehhez kapcsolódik, a motor ugyanis nemcsak látvány szempontjából lesz még élethűbb, de az ütközéseket és a sérüléseket is jobban kezeli (ráadásul ha egy játékosunk megsérül, az MI rögtön elkezd támadásokat vezetni a meggyengült pozíció helyén). Fejlesztik a passzolási rendszert is, a fejlesztők ezúttal a vak passzok ellen hirdettek harcot – sokkal nehezebb lesz pontosan átpöccinteni a labdát úgy, hogy a játékosok nem látják egymást. Az eddigi legjobb pletyka azonban mindenképp a következő: állítólag ha egy átigazolt játékos a korábbi csapata ellen játszik, a közönség fütyülni és fujjogni kezd, amint az áruló a labdához ér.

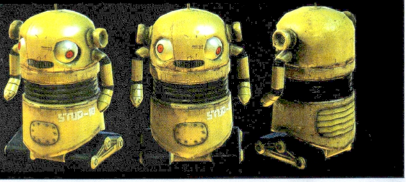
A THQ ÉS A GAMES WORKSHOP MEGHOSSZABBÍTOTTA A WARHAMMER 40K JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS EGYÜTTMŰKÖDÉSI SZERZŐDÉSÉT

Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Dead Cyborg

info **HTTP://WWW.DEADCYBORG.COM/**

Mostani vezéranyagunk egy hazai fejlesztésű játékról szól, amely megérdemli, hogy kiemelten foglalkozzunk vele. Az etyekfilm.hu nonprofit alkotócsapat motorja, Baráth Endre egy igazi „oldskool", szöveges sci-fi kalandjáték fejlesztésébe kezdett. A klasszikus elemekből és olvasmányélményekből (Bradbury, Dick, Lem) építkező történet szerint egy elhagyott, haldokló és talán halálos, radioaktív és toxikus helyen hibernálásból ébredünk, emlékeink nincsenek, csak pár cetli, amit saját magunknak hagytunk valamikor régen, és néhány idióta robot, akik szerint meg kell találnod „a" kiborgot, mielőtt meghalsz. Maga a játékmenet egyszerű, tárgyakat kell gyűjtögetni, megvizsgálni, használni – no és gondolkodni. A parancsokat billentyűzeten pötyöghetjük be, ám a látvány igazán kellemes, 3D-s (hála a Blender nevű, nyílt forráskódú grafikai programnak), ami segíti beleélésünket. Endi barátunk epizodikus formában álmodta meg a játékot, 3-4, egyenként 3-5 órás részt tervez, ám mindez csak akkor valósul meg, ha ti is segítetek ebben: a játék ingyenes lesz, és az újabb felvonások a befolyó pénzfelajánlásokból készülnek el, melyet a PayPal rendszerén lehet megejteni. Az első rész megjelenése valamikor az év közepén várható. Támogassátok a projektet!



The Tiny Bang Story

info **HTTP://WWW.COLIBRIGAMES.COM/**

Az orosz Colibri Games kétfős csapata, név szerint Eduard Arutyunyan és Dmitry Sannikov egy év munkával készítette el ezt a kellemes kis kalandjátékot. A Tiny Planet nevű bolygó darabokra hullik egy aszteroida-becsapódást követően, a mi feladatunk pedig az, hogy helyreállítsuk a világot. Az öt fejezetben különféle logikai puzzle-kat kell megoldanunk, ezekhez azonban előbb szétszórt alkatrészeket kell összegyűjtenünk. A leginkább a Machinariumra hajazó, rendkívül hangulatos, kézzel rajzolt, kellemes zenével aláfestett játék már kapható a Steamen, a GamersGate-en és a MacGameStore-on, a demója pedig letölthető a hivatalos weboldalról (PC/Mac, de már készül az iOS és Android verzió is). Egyedül az ára lehet húzós, hiszen a mindössze 3-5 órás szórakozásért 15 eurót kell kicsöngetnünk – idehaza bizonnyal az év végi leárazások egyik sztárja lesz a Tiny Bang Story.

SZABADÚSZÓ CSAPAT FEJLESZTI A JÁTÉKOT, AMI A KAMBODZSAI GYEREKEK FIGYELMÉT HÍVJA FEL A TAPOSÓAKNÁK VESZÉLYEIRE

Capsized

info **HTTP://WWW.CAPSIZEDGAME.COM/**

2009 októberében az Alien Trap alkotópárosa (a művész Jesse McGibney és a programozó Lee Vermeulen) üstökösként robbant be a köztudatba és az indie-szférába: a DarkPlaces nevű, erősen módosított Quake-motorra írt ingyenes FPS, a Nexuiz futótűzként terjedt el a közösségben, pár hónap alatt kétszáznál is több pálya készült hozzá, és idén márciusban az Illfonic stúdió megvette a licencét, hogy a CryEngine 3-ra egy kereskedelmi játékot készítsen belőle. Nos, a kanadai srácok azóta új játékba kezdtek, amely jelentősen eltér korábbi művüktől: a Capsized egy igazi, klasszikus side-scroller platformjáték, amely azonban az FPS-ek pörgését, akciódús játékmenetét örökölte, pár fizika alapú puzzle-vel megspékelve. A tényleg döbbenetes látványvilágú, egyszerű történetű („űrhajótörés" egy idegen világban, túlélés és túlélők megmentése) akciócím 12 küldetéses kampányt, valamint négy extra arcade módot (közte helyi deatmatch és coop!) kínál, és április 29-én jelent meg a Steamen, Steam Achievement és Steam Cloud támogatással, valamint demóval – érdemes kipróbálni, hátha ti is beleszerettek!

Terraria

info **HTTP://WWW.TERRARIA.ORG**

Andrew „Redigit" Spinks játéka első ránézésre egy 2D-s Minecraft (illetve az azt ihlető Infiminer), de tartalmaz akció-, kaland- és RPG-elemeket is, így múzsául hozhatók fel olyan ismert és kevésbé ismert játékok, mint a Clonk, a Spelunky, a Castlevania vagy a Dungeon Keeper. Az alapok valóban a Minecraftra emlékeztetnek: adott egy véletlenszerűen felépített világ, amelyben villámgyorsan fel kell építenünk egy hajlékot, mielőtt a Blood Moon az égre hág és megjelennek az éj teremtményei – ezután azonban le kell ásnunk a föld mélyére, hogy építőanyagokat bányásszunk házunk megerősítésére, miközben kincsekre is bukkanhatunk (ezeket eladhatjuk a felszínen a boltos NPC-knek – vigyázat: ha valaki túl mohó, és túl mélyre ás, rettentő bossokba botolhat!), mindeközben fejlődünk, nő életerőnk és manánk, lévén varázsolni is tudunk. Bárki indíthat saját szervert, ahová meghívhatja cimboráit, a játékot ugyanis akár tizenhatan is játszhatják, akár együtt, akár rivális bandákba tömörülve, PvP-módba kapcsolva. A Terraria előreláthatólag valamikor idén jelenik meg PC-re, de várható egy iOs-verzió, illetve talán egy XBLA port is.

Tweet Land

info **HTTP://WWW.KICKSTARTER.COM/PROJECTS/NESTORVC/TWEET-LAND-THE-FIRST-SET-OF-GAMES-THAT-PLAY-WITH-R**

Pár Costa Rica-i srác egy igazán izgalmas dolgot talált ki: egy játékszéria leprogramozásába kezdtek, amely az egyre népszerűbb Twitter csiripjeire épül. Hogy miről van szó? Egyelőre két, különböző stílusú címet hegesztenek; a Route 140-ben egy autóval haladsz a pályán, a játék pedig figyeli a Twittert, és amikor bizonyos kulcsszavak megjelennek egy üzenetben, az eseményt generál a játékban; ha például valaki elküldi az „azt hiszem, meteort láttam" postot, autónk elé csapódik be az égi objektum, de az „épp előttem történt egy nagy karambol" is hasonló következménnyel jár majd. A Lovecity ezzel szemben egy akciójáték, amelyben játékmackó hősünkkel a városban mászkálva azon medvekollégákra vadászunk, amelyek lépten-nyomon meg akarnak ölelni minket, amint valaki a „love" szót küldi el csiripben, fegyverünket pedig a „hate" tartalmú üzenetek látják el munícióval. Egészen elborult, de egyedi ötlet, melyet kellemes, retró grafikával és saját zenével keltenek életre a srácok, és a rovatunkban is bemutatott Kickstarter portálon gyűjtötték hozzá a támogatást – sikerült is összekalapozniuk a kért 7000 dollárt, így remélhetőleg hamarosan elérhető lesz a játék iOS-re (iPhone, iPad) és böngészős verzióban egyaránt.

A KICKSTART ELÉRTE AZ 1 MILLIÓ DOLLÁROSS ÁLOMHATÁRT, MÁR AMI AZ INDIE PROJEKTEKRE ADOMÁNYOZOTT PÉNZT ILLETI

ÚJ VÁROS, RÉGI SZOKÁSOK

SAINTS ROW THE THIRD

[ÍRTA W] **Közel három év szünet után visszatér az őrületet részről részre új szintre emelő Saints Row széria. A beteg humorhoz ezúttal rendes, egyedi játékmenet is társul, így a sorozat végre felülemelkedhet a GTA-klón jelzőn, és a saját útját járhatja.**

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Volition Software

MŰFAJ
Akció

MEGJELENÉS
2011. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Saints Row 2
2008 (THQ)

GTA IV
2008 (ROCKSTAR)

Belgiumról a csokoládén kívül kevés dolog jut az ember eszébe – azt, hogy innen származik a Saints Row világának eddigi legtökösebb és legkeményebb gonosza, talán még egy Van Damme filmeken nevelkedett, harmincas akciófilm-rajongónak is csak nehezen csúszna le a torkán. Pláne, ha az illető a neve (Philippe Loren) akár egy kölni- vagy arcszeszmárka is lehetne, sőt, még úgy is néz ki, mintha parfümöt árulna egy, a felső tízezernek fenntartott neves butikban. Loren viszont nem csokiban, és nem parfümben utazik: rosszabb napjaiban is maximum utcalányokat futtat. Néha szó szerint is.

Az első rész sima klón volt, a másodikban már elindult az őrület – az új epizód önmagában is megállja a helyét

CAMELOT? CSAK EGY MAKETT!

Nehéz azt jó előre megmondani, hogy miből lesz kultikus játék – néha van, hogy még a kiadás után is. Azt például épeszű ember nemigen gondolta volna, hogy a Saints Row 2-ből nyugaton úgy lesz igazi, fórumokon istenként tisztelt alaptétel, hogy az egyik mellékküldetésben egy csurig töltött szippantós kocsival kell a városban furikázni, annak tartalmát véletlenszerűen locsolva a mit sem sejtő gyalogosokra. És ez talán az egyik legszolidabb dolog volt az altesti (vagy gyakorlatilag bármilyen egyéb) humort a legkevésbé sem megvető Saints Row-ban, ami az első részben még csak a GTA sorozat mellényzsebéből kibújó, a két Grand Theft Auto rész közti holtidőszakot kihasználó klón volt, de semmiképp sem ténylegesen eredeti, ötletes vagy különösebben egyedi akciójáték. Innen igazán kitörni, az előítéleteket ledönteni, csodát csinálni nehéz: a Saints Row The Thirdnek mégis minden esélye megvan rá, hogy sikerrel járjon.

Hiszen a csúcsról indul, a Saints Row 2-ben a „Harmadik utcai Szentek", a címadó banda egyszer és mindenkorra maga alá gyűrte Stilwater városának összes rivális bandáját, így a szerethető gengszterek végérvényesen átvették az irányítást. A gyeplővel a kezükben évekig nyugodtan űzték mindennapi tevékenységüket, sőt, az Ultor vállalattal lepaktálva még valóságos kulturális ikont is faragtak magukból – az utcákon Szentek-pólós emberek, illetve az ilyen és ehhez hasonló kacatokat áruló boltok tűntek fel. Az ember azonban nehezen tudja leküzdeni a természetét, főleg ha akaratát addig fegyverrel érvényesítette. Bár a nagyközönség sajátságos hősként tekint rájuk, a tagok még mindig előszeretettel rabolnak ki boltokat, törnek fel széfeket: pont ez sodorja őket bajba, hiszen az utoljára kiszemelt bank, mint később kiderül, annak a Szindikátus nevű bűnszervezetnek a kezében van, akik Stilwateren kívül az összes fontosabb várost az uralmuk alatt tartják. Márpedig az ő pénztárcájuk nagyobb, így a Szenteket lecsukják – Philippe Loren, a belga bandavezér pedig előjön az ajánlattal, ami a város tulajdonképpeni feladásáról, a Szentek kivásárlásáról szól. Mit tesz a jó döntéseket hozó üzletember? Semmiképp sem azt, amit a Szentek, akik beintenek a Szindikátusnak, odacsapnak Lorenne-nek, aztán elmenekülnek, hogy máshol, megint nulláról építsék

Steelport lakói megemlegetik a napot, amikor a Szentek erre a városra böktek a térképen – még a legegyszerűbb csetepatének is katonai helikopter lehet a vége

újra alig pár évig fénylő, kacsalábon forgó bűnbirodalmukat.

REBOOT

Minden kezdet nehéz, hát még az újrakezdés, főleg a Szentek számára, hiszen a banda tulajdonképpen szétszéledt, így a bandaépítés tulajdonképpen rád és a korábbi részekből ismerős Shaundira hárul. A helyszín Steelport – a város olyan, mintha valaki egybegyúrta volna a túliparosodott, a nyomor és a megélhetés pengeélén táncoló Detroitot a modern felhőkarcolókkal tarkított Chicagóval. Nem éppen józan emberek tervezték: a felhőkarcolók tövében felhúzott raktárépületek, lepukkant bordélyházak és foszladozó, alig páremeletes bérházak láttán minden jóérzésű, a tervezés és a szervezés terén legalább minimális elvárásokkal rendelkező ember felhorkanna. Steelport éppen ezért a legkevésbé sem emlékeztet Stilwaterre, ahol jól elkülöníthető negyedek és kerületek voltak, és ahol a nyomor csak a város egy apró kis szeletét foglalta el magának. Különösen azért nem, mert a városon a Szindikátus nyomai szinte mindenhol látszanak, hiszen a bordélyházak helyén mára javarészt kaszinók és drogtanyák nyíltak, így a bűn, a romlás legalább annyira mindennapos jelenség, mint egy mise ostorozó részében.

Az egész káoszt a Szindikátus tartja kézben, ami lényegében egy több bandából álló szervezet. Élén a belga Philippe Loren áll: a fegyvercsempész a világot behálózó kereskedelmi láncával szerezte a vagyonát, amit nemcsak saját repülőgép- és autógyűjteményére költött, hanem Steelport benépesítésére – méghozzá pszichopatákkal. A hívó szóra rengetegen érkeztek, így mára már három nagyobb banda uralja a várost. A legnagyobb és a legöregebb a Morning Star, amelyet maga Loren vezet. Ők szinte kizárólagosan fegyverkereskedelemmel foglalkoznak – legális boltjaikban bárki hozzájuthat egy pisztolyhoz vagy puskához, de a pult alól ennél durvább fegyvereket is kínálnak, és nem vetik meg a prostitúciót sem. A területre való specializálódás miatt a Luchadores banda a verőlegény brigád: a javarészt Mexikóból kiebrudalt birkózókból verbuválódott csoport tagjai giccses SUV-kben járják a várost, elsősorban a drogkereskedelem és a szerencsejáték zavartalanságát biztosítva. A sort a Deckersek zárják: róluk első látásra senki se gondolná, hogy rettegett bűnözők, hiszen nem fegyvert, hanem táblagépet és okostelefont cipelnek magukkal – ha egyszer leküzdenék az antiszociális hajlamokat az alfageekek, akkor körülbelül így néznének ki. Nem is az utcán járőröznek, hanem az interneten, ahol csalásokkal, bankszámlák feltörésével gyarapítják a maguk és a Szindikátus javait. Könnyű dolga egyik csoportnak sincs, hiszen a bandák egyre erőteljesebb jelenléte ellen a helyi városvezetés is szeretne fellépni, így a Szentek nyakába nemcsak a Szindikátus szakad, de a kormány támogatását élvező STAG-egység is, amely válogatás nélkül szeretné megtisztítani az utcákat a korrupciótól és a bandáktól.

ÚT A CSÚCSRA

Ilyen feltételek mellett semmiképp sem nevezhető sétagaloppnak a Szentek küldetése, még úgy sem, hogy telefonon szinte bármikor kérhető segítség egy gyors reagálású csapat személyében, akik a komolyabb összecsapásoknál bizony nélkülözhetetlen segítséget nyújthatnak. Az első lépés éppen ezért a toborzás és a területfoglalás – például nem árt egy központi bázis, amit viszonylag könnyű szerezni, de ez csupán a kiindulópont, hiszen igazi fejlődés csak úgy érhető el, ha az a többiek kárára zajlik. Ennek menete ugyanolyan, mint a korábbi Saints Row részekben, vagyis most is számtalan küldetést és tevékenységet kell elvégezni. A tevékenység a Volition értelmezésében a lehető legbetegebb és legőrültebb dolgokat jelenti – az elődben ilyen volt például a már emlegetett Latrina-hadművelet, ahol a

STEELPORT

Az 1827-ben alapított város az acél és az őrültség jegyében épült. A felhőkarcolókat bordélyházak és raktárépületek mellé álmodó tervek révén egy igazi olvasztótégely, ahol a gazdagság és a szegénység közti határvonal szinte egybemosódik. Szigetei partját hatalmas felhőkarcolók szegélyezik, az utcákat úgy tervezték, hogy a külváros, valamint a legfontosabb épületek mindig láthatók, így a tájékozódáshoz nem feltétlenül kell örökké a térképet vagy a GPS-t bámulni, elég csak betájolni a fix pontokat – pont, mint a valóságban!

Az őrület most sem kis adagokban jön: a Saints Row harmadik részében egy majdnem teljesen sebezhetetlen tankban ülve vághatunk neki a város utcáinak, és nincs más cél, mint a pusztítás

Miller
A Saints Row alfageekje. A Decker banda vezéreként ő tartja egyben a cyberbűnözők brigádját – billentyűzettel a kezében, maximum egy ember társaságában valóságos istennek tartja magát, de amint mellé kerül egy nehézfiú, előjön a pattanásos tini énje.

Johnny Gatt
A halálbüntetés megúszása után a Szentek legnagyobb veteránja a második Saints Row-ban is segített kipucolni az ellenfeleket, és ez most sem változik. Pláne, hogy Gat még mindig a létező legnagyobb fegyverőrült: szinte mindig van nála legalább egy SMG!

Angel
Killbane egykori birkózó bajtársa a Luchadores-klán alapítója, de Killbane őrült féltékenysége miatt elveszíti maszkját. A megalázás és a bandából való kiebrudalás után Killbane lesz a nemezise, így örömmel nyújt majd segítséget a Szenteknek a város meghódításában.

KARAKTERES

szennyvizet kellett a lakosságra fröcskölni. Ezek zöme várhatóan visszatér, de lesznek újdonságok.

Az egyik ilyen a „Professor Genki's Super Ethical Reality Climax", ami olyan, mintha egybefonták volna a kultikus Menekülő ember című filmet egy velejéig őrült japán televíziós műsorral. Lényegében egy olyan arénáról van szó, ahol a lehető leghatalmasabb pszichopaták küzdenek életre-halálra, időnként puszta kézzel, javarészt fegyverekkel, néha hajmeresztően beteg csapdákkal, folyamatos közvetítői kommentár mellett. Ennél talán egy fokkal józanabb a Tank Mayhem, ami pontosan arról szól, amit amúgy is minden játékos magától is megcsinálna: egy tankkal kell végigrobogni a városon, menet közben minden célpontot elpusztítva. A végtelen lőszernek és a viszonylagos sebezhetetlenségnek köszönhetően jelenleg ez tűnik a legszórakoztatóbb minijátéknak, bár mint minden másról, erről is elmondható, hogy sokkal kevésbé minijáték, semmint a történetbe rendesen beleágyazott küldetés.

Egy közös dolog mindegyikről elmondható: az, hogy sok pénzt és respektet adnak. Utóbbi az itteni tapasztalati pontnak felel meg, respekt jár a küldetések teljesítéséért, a fragekért, melyek megfelelő mennyiség esetén növelik a karakter szintjét, új képességeket és fegyvereket nyitnak meg. Van, amelyik a közelharcot segíti, van, amelyik például erősebbé teszi a kilőtt rakétákat. Ez nem olyan nagy újdonság, de megerősíti a Saints Row második részében már így is csúcsra járatott karakterkusztomizációt. Ráadásul a fegyverfejlesztés sem merül ki a nagyobb tár, nagyobb hatótávolságban: a Saints Row itt is ragaszkodik a földről elrugaszkodott mentalitásához, ezért ne lepődj meg, ha nem dupla, hanem tripla csövű shotgun lesz a kezedben, vagy a gépfegyveredre a folyamatos babrálás után már egy igazi lőszertartó láda kerül egy gránátvetővel egyetemben, ami így már inkább tűnik három különböző típusú halálosztó eszköz kombinációjának, semmint egy darab továbbfejlesztett verziójának.

PERVERZ MICIMACKÓ

A legnagyobb csaták persze nem az ilyen kisebb küldetésekben zajlanak majd, hanem a ténylegesen látványos területfoglalásoknál, ahol lényegében egy-egy banda kipucolása a cél vagy az adott területről, vagy a végén az egész városból. Ezek az úgynevezett „flashpoint zónák", azok a látványosan elkülönített részek, ahol a Szindikátus az utolsó szál emberig védi ottani üzletét – lehet ez egy drogtanya, egy hatalmas kaszinó vagy épp egy fontosabb emberek jelenlétét élvező parti helyszíne. Ezek elfoglalása többféleképpen is alakulhat: tulajdonképpen a te döntésedtől függ az, hogy milyen hatással is leszel a világra. Lesz például egy hatalmas, heroinnal csurig pakolt hajó. Ha akarod, felrobbanthatod az egészet, hatalmas költségvetési deficitet okozva ezzel az azt birtokló banda drogüzletében, de ha hosszú távú lehetőségeket keresel, akkor inkább ellopod, és egy későbbi időpontban megpróbálod pénzért értékesíteni azt – vagy a piacon, vagy az eredeti tulajdonosoknál. A flashpoint-rendszerrel kéz a kézben járnak az erődítmények is. Lényegében ezek azok a nagyobb bázisok, ahol egy-egy banda székel, és ezek elfoglalásával lehet igazán átvenni az uralmat Steelport felett. A Szindikátus egyik ilyen kiemelt helyszíne egy hatalmas, égbe nyúló és szinte mindenhonnan látható felhőkarcoló – a Szentek kezébe jutó hatalmas bombával egy csapásra megváltoztatható Steelport látképe, de ha hosszú és nagyon kemény harcok árán sikerül kipucolni az épületet, akkor ez lehet az új Szent-bázis. Az ilyen és ehhez hasonló erődítmények többszörösen fejleszthetőek, melyek nem csak látványosabbá teszik az épületet, de

Háromcsövű rakétavető, zöld manónak öltözött birkózók kezében...

Igen, az ott az. Nem akarunk ötletelet adni, de remélem, hogy az NMHH-nál nem olvassák a Gurut...

Philippe Loren
A belga gonosztevő az itteni főellenség. A Szindikátus vezére fegyverkereskedelemből építette fel birodalmát, többek között Steelportot kebelezve be a szerencsejáték, a drogok és a prostituáltak hajtotta, megállíthatatlannak látszó bűngépezetével.

Oleg
A két és fél méter magas Oleg olyan, mint Hulk kevésbé zöld verziója. Úgy emeli és hajigálja a kocsikat, mintha azok papírból lennének, a Szindikátus ezért őt felhasználva akar klónhadsereget csinálni. A terv nem sül el túl jól, így Oleg idővel a Szentek legfőbb harcosa lesz.

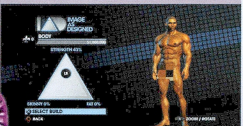
Shaundi
A Szentek hadnagyaként Shaundinak mindig is nagy befolyása volt, de hatalma sosem volt ahhoz mérhető, amit a férfiak felett gyakorolt. Gazdag szeretőrepertoárjával mindig is ő volt a legjobb információszerző, a Saints Row 3-ban pedig ő a leghűbb társ.

Killbane
A Luchadores banda vezére. A magát velejéig macsónak képzelő egykori birkózó mexikói száműzetése után került Steelportba, ahol senki kedvéért sem volt hajlandó megválni szeretett maszkjától. Sármos nőcsábász, aki egy csettintésre képes valóságos vérengző őrültté válni.

Zimos
Zimos Steelport városának legrégebbi stricije. Nehéz olyan bűnözőt találni, aki ne hallott volna a gégerák miatt géppel beszélő gengszterről, ráadásul gyorsan a Szentek oldalára áll, miután a Szindikátus elfogja és bezárja egy pincébe, szado-mazo jelmezben...

Pierce
Shaundihoz hasonlóan Pierce is hadnagyi rangot élvez a bandán belül – ő a higgadt, megfontolt stratéga, aki inkább gondolkozik, mielőtt meghúzná az ujját a ravaszon. Shaundi nemcsak mindig a nyomában van, de általában minden tervét is ellopja!

KARAKTEREK



SZABADSÁG A VETKŐZÉSBEN

Ahogy az előző részben, úgy itt is gyakorlatilag százszázalékosan egyedi, hihetetlenül sok szempontból skálázható karakter hozható létre, ráadásul mindez bizonyos fokig átvihető a bandába is: a több tucatnyi különböző uniformis révén tényleg eszement emberek futkározhatnak a Szentek színeiben – ha akarod, minden verőembered kinézhet kalóznak, a Ponyvaregény „Bénájának", cheerleadernek, cowboynak, asztronautának, birkózónak vagy épp egy gigantikus malacnak/medvének/nyúlnak. A határ tulajdonképpen a képzeleted, és jobb, ha tudod, hogy ha a Saints Row világában jársz, akkor a lehető legőrültebb ötleteidet láthatod viszont a képernyőn.

befolyásolják az azt birtokló bandát is. Az utcai harcosok kezében pisztolyok helyett már gépfegyver lesz, a megvásárolható és futtatható üzletek egyre több bevételt kezdenek termelni a védelem miatt, a folyamatosan áramló respekt révén pedig akár még a karakterfejlesztés is felgyorsulhat. Ez leginkább a Vice City és a Fable III gazdasági rendszeréhez hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy itt nagy eséllyel nem fordul fel az élet még akkor sem, ha a Szentek már mindent elfoglaltak: mindig lesz módja a töménytelen mennyiségű pénz elköltésének.

Ha harcra kerül a sor, akkor viszont nem a pénz, hanem a golyók döntenek életről és halálról – vagy épp egy hatalmas, ruganyos műpénisz. Hiába, a Saints Row a harmadik részre sem veszítette el a komolytalanságát, viszont az őrület mellé leigazolta a legnépszerűbb akciójátékok kiemelt játékszereit. Az egyik ilyen egy szabadon bevethető, pilóta nélküli Predator-drón. Irányítása szinte pontosan úgy zajlik, mint a Call of Duty 4-ben látott AC-130-as bombázás: a képernyő kivált egy monitor-nézetre, a Predator a célpont fölött köröz, a játékos pedig oda zúdíthatja a rakétákat, ahová csak akarja. Ha viszont épp nincs kéznél a Predator, akkor akár a járművek is használhatók fegyverként. Ehhez elég csak távolról egy kocsira lőni egy mikrocsipet, ami szinte bármilyen kocsi vagy teherautó irányítását azonnal átadja, anélkül, hogy ténylegesen a kormánynál kellene ülni. Elég csak belegondolni a lehetőségekbe: ugyan kinek ne lenne kedve egy hatalmas kukásautóval berobbantani az egyik ellenséges bázist, vagy egy szerencsétlen bandatag kocsiját egy rendőrautónak vezetni, és nézni a kialakult káoszt?

A káoszt, ami most már tényleg nem nevezhető rondának. Az előző két rész csak nyomokban tudta megugrani a generáció elvárásait, de a harmadik most már tényleges javulást mutat. A saját fejlesztésű motor friss verziója nagyobb látótávolsággal, sokkal gazdagabban feldíszített világgal, jobb bevilágítással, látványosabb textúrákkal festi le a várost és az embereket, így a Saints Row már nemcsak szórakoztató, de látványos is lesz. Ráfért: kevés olyan sorozat van, ami papíron mindig fantasztikus volt, de a gyakorlatban bizony akadtak vele problémák – a The Third lehet talán az a rész, ami végre megtöri a jeget, kivívja a maga függetlenségét, és most már nem GTA-klónként kell hivatkozni rá, hanem úgy, hogy: te, láttad, mikor a Saints Rowban agyonvertem valakit egy méteres műpénisszel?

www.pcguru.hu/1481

» Az őrület mellé úgy tűnik, végre a játékmenet és a látványvilág is felnőtt. A Saints Row 3 most már nem klónnak, hanem tényleg egyedi játéknak tűnik.

PRO
Kategóriákkal szebb, és végre megtalálható ja az egyensúlyt az őrület és a szórakoztatás között.

KONTRA
A történet még mindig nem az erőssége – belga, öltönyös gonosztevő mint főellenség...?

„I WANT THOSE BASTARDS DEAD... I WANT VENGEANCE!"

[ÍRTA CHOCHO] Fenti szavakkal indult Tommy bosszúhadjárata az első részben immár öt éve, és bár a Prey nem volt felejthetetlen kaland, üde színfoltja lett a kissé begyepesedett FPS iparnak. A folytatás készítése már gőzerővel zajlik, de vajon megéri várni?

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Human Head Studios

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Prey
2006 (2K GAMES)

Nos, a bevezetőben feltett kérdésre nem könnyű válaszolni. Azok ugyanis, akik egy hétköznapi folytatást vártak a Human Headtől, ami esetleg tovább viszi az első játék indián hősének, Tommynak a szálát, csalódni fognak, mert ugyan a Prey 2 egy teljes értékű folytatás, minden, amit az első részben láttunk, eltűnik benne, hogy új, pontosabban újonnan lopott játékelemeknek adja át a helyét. Ez természetesen nem baj, szeretjük, ha a fejlesztők a fáradt koncepciókat friss ötletekre cserélik, de ez esetben kilóg a lóláb, hogy a Prey címet csak azért aggatták a játékra, hogy ne kelljen egy új cím kockázatait felvállalni. A Prey 2-ben nincs Gömb, nincsenek gravitációs csapdák, nem hagyhatjuk el a testünket, és családi kötelékeinket sem kell elfogadnunk. Mindezek helyett kapunk egy élő, lélegző világot küldetésekkel, amnéziás főszereplővel, idegen technológiákkal és egy jó adag Blade Runner nyúlással. Ha tehát valaki arra vágyik, hogy az első epizódot valami merőben új kövesse, örülhet, akik viszont szerették volna látni Tommy újabb akcióit, már itt, a cikk elején csalatkozni fognak.

Első nekifutásra úgy tűnik, hogy a második rész csak címében maradt meg Prey-nek – minden lényeges motívum eltűnt

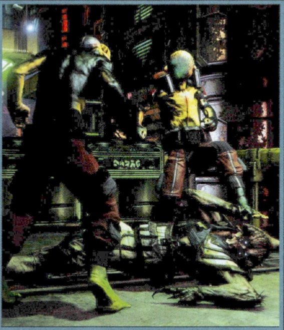
ZŰR AZ ŰRBEN

Na jó, szerencsére azért az univerzum közös a Prey-jel, sőt, még az első rész hatalmas anyahajóján, a Gömbön is teszünk egy villámlátogatást a játék elején. Hősünk ezúttal Killian Samuels légi marsall lesz, akit egy utasszállító géppel együtt rabol el a Gömb ugyanakkor, amikor Tommyt és bájos barátnőjét is. Sőt, a jobb memóriájú olvasók még emlékezhetnek egy jelenetre a Prey-ből, amikor Tommy elképedve nézte, ahogy egy hatalmas repülőgép csapódik bele a Gömb egyik tornyába. Nos, Killian bizony pont azon a gépen utazott, s miután kimászott a roncsból, rögvest tűzharcba keveredett az agresszor idegenekkel. Egy ideig bírta ugyan a súlyos túlerőt, sajnos nem sokkal

George Lucas valószínűleg csak azért nem perelt, mert nem szólt még neki senki, hogy lenyúlták az ötletét

Bár a cikkben azt írjuk, hogy a Gömb csak átmenetileg tér vissza, azért lesz pár meglepetés

Az NPC-k nem szeretik, ha pisztolyt dugunk az orruk alá. A fegyvertelen megijed, a fegyveres viszont...



később hasba lőtték, s ez az utolsó dolog, amire hősünk emlékszik. A játék hét évvel később veszi kezdetét, amikor Killian egyszer csak arra ébred, hogy bár életben van, nem jutott haza a Földre, hanem egy Exodus nevű, földönkívüliek lakta bolygó legveszedelmesebb fejvadásza lett, akitől mind az ellenségei, mind a barátai félnek, s csak tisztelettel vegyes reszketés közepette mondják ki a nevét. Hogy miért nem emlékszik mindebből Killian semmire, az a játék fő történetszálának alappillére, mivel ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy rakjuk össze az elmúlt esztendők kiesett részleteit. Noha Exodus egy egész planéta, leginkább a Star Wars Coruscant-jára hajaz, vagyis egyetlen gigantikus városként üzemel, mely minden olyan tulajdonságot jegyez, amit egy hazai metropolisz is. Virágzik a szerencsejáték, minden sarkon bűnözőkbe botlik az egyszeri járókelő, hatalmas fényreklámok jelzik a kismillió lebujt, és persze nők is vannak, annyiféle, hogy ihaj. A Prey 2 elejétől a végéig Exoduson játszódik majd, mely egyébként nagyrészt szabadon bejárható területként fog működni. A városban a legegyszerűbb közlekedési mód pedig nem más, mint a Mirror's Edge-ben már megismert rohanás, avagy parkour. Killian minden akadályon átcsúszik vagy átugrik, a kezével mindig jelezve, hogy melyik tereptárgy alkalmas leginkább az adott mozdulatra. A fejlesztők persze átlátták, hogy ez a megoldás legalább annyira idegesítő lehet, mint amennyire látványos, így a játék meglehetősen megbocsátó lesz a hibáinkkal szemben, azaz nem kell centire pontosan helyezkednünk egy-egy manőverhez, sikerül majd így is, úgy is.

A DÖNTÉS JOGA

Miután kiszaladgáltuk magunkat, kezdetét veszi a játék, ami egyébként különböző küldetések megoldásából áll. Ezekből elég sok várható, eddig viszont csak kettőt mutattak be, s azokat is mindössze amiatt, hogy prezentálják, a Prey 2 a moralitásunkat is próbára teszi. Többször kerülünk majd olyan helyzetbe, aminek látszólag több megoldása is lesz, a játék pedig ránk bízza, hogy miképp is járunk el, legyen az jó, rossz, vagy valamilyen egyéb döntés. A nemrég bemutatott demó változatban például egy informátor kért kicsit több pénzt a kelleténél, Killian pedig úgy látta jónak, ha erőszakhoz folyamodva szerzi meg a kellő adatokat. Ez sikerült is, később viszont, amikor egy körözött bűnöző könyörgött neki a szabadságáért, sokszorosát ajánlva annak az összegnek, amit Killian az elfogásáért kapott, becsületesen járt el, és nem fogadta el a pénzt. Sajnos azt nem tudjuk, hogy ezek a döntések milyen kihatással lesznek a játékmenetre (ha lesznek egyáltalán, ugye), de érdekes fűszernek tűnnek, annyi szent. Mivel Exodus hatalmas, sok NPC-vel fogunk találkozni kalandjaink során, akik mind-mind másként reagálnak ránk, és nem igen szeretik, ha pisztolyt nyomunk a képükbe. Mivel a valóságban sem beszélgetünk fejre irányított fegyverrel, a Prey 2-ben csak akkor ajánlatos elővenni a flintát, ha éppenséggel szükségünk van rá. Ellenkező esetben lehet, hogy felesleges konfrontációba keveredünk, sok lőszert és pénzt pazarolva el. Az anyagiak egyébként igen fontosak lesznek a Prey 2-ben, mert kizárólag megfelelő összegért vásárolhatunk magunknak felszerelést. A különböző kütyük kiemelt szerepet kapnak, kettőről pedig már le is rántották a leplet. Az első a Visor, mellyel átláthatunk a falakon, így mérve fel a terepet, a másik pedig a Teleporter, ami – nevéhez méltón – kisebb távolságokra képes eljuttatni minket egyetlen szempillantás alatt. Utóbbi egyébként semmit sem ér a Visor nélkül, hisz szabad szemmel nem látjuk, hová biztonságos érkezni, előre jelezve, hogy a különböző eszközök sikeres használata sokszor egymástól is függ majd. Összesen egyébként negyven fejleszthető fegyvert és húsz fejleszthető kiegészítőt ígért a Human Head.

ÉVTIZEDES LEGENDA

A Prey hivatalosan is minden idők legtovább készült játéka, és valószínűleg az is marad a Duke Nukem Forever megjelenéséig. 1995-től fogva ugyanis 2006-ig folyamatosan a sütőben volt, s bár volt pár üresjárat az egy évtized alatt, ez azért nem semmi teljesítmény. Érdekes véletlen, hogy akárcsak Duke legújabb ámokfutása, a bosszúszomjas Tommy kalandja is a 3D Realmsnél kezdett, majd egy külsős csapat fejezte be a munkát. A játék egyébként egész jó volt, bár a tízévnyi várakozást nem érte meg...

JÖVŐRE TALÁLKOZUNK

A Prey 2 alatt meglepő módon ugyanaz a Doom 3 motor duruzsol, ami az első részt is életre keltette, igaz, a Human Head Studios keményen átírogatta az immár hétéves engine-t. Mindez a képeken látszik is, mert a játék nagyon jól néz ki, főleg annak tudatában, hogy milyen ambiciózus programmal is állunk szemben. A megjelenést nagyon okosan 2012-re tette a Bethesda, ezzel elkerülve a felesleges ígérgetéseket, és sok alkalmat hagyva még a játék későbbi mutogatására. Az egyetlen kérdés már csak az, hogy mindez elég lesz-e jövőre is az olyan ellenfelekkel szemben, mint a Battlefield 3 vagy a Rage? Akárhogy is, a Human Head mer cselekedni és változtatni, s bár még sok kérdés van a Prey 2-vel kapcsolatban, annyi szent, hogy odafigyelésben nem szenved hiányt. Bízzunk benne, hogy a megjelenésekor is legalább olyan üdítőnek tűnik majd, mint közel egy évvel korábban – na meg hogy ezúttal nem tart egy teljes évtizedig a boltokba kerülés...

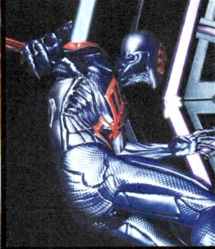
www.pcguru.hu/651

» A Prey 2-ből kisülhet 2012 legnagyobb meglepetése is, hisz a felsorakoztatott játékelemek egyedül is sikerre vittek már más játékokat.

»CHOCHO

PRO
Izgalmas katyvasz az utóbbi évek legjobb ötleteiből.

KONTRA
Ha nem Prey 2 lenne a címe, sosem jönnénk rá, hogy folytatás.



KETTŐN ÁLL A VÁSÁR!

SPIDER-MAN EDGE OF TIME

[ÍRTA BATE] **A Beenox sokáig volt másodhegedűs fejlesztőcsapat az Activison istállójában, mígnem tavaly bizonyíthattak a Spider-Man: Shattered Dimension című játékukkal. A fogadtatás mind a felhasználók, mind a szaksajtó részéről pozitívnak bizonyult, így idén ismét rájuk bízták az aktuális Pókember-játék elkészítését, a csapat pedig igyekszik bizonyítani, hogy nem csak egy patron volt a tarsolyukban.**

Habár a Beenoxnak tényleg a Shattered Dimensions volt az első, saját fejlesztésű pókemberes játéka, ennek ellenére nem először dolgoztak a falmászóval, hiszen az elmúlt évek során olyan játékok PC-s portjait készítették el, mint például a Spider-Man 3, a Spider-Man: Friend or Foe vagy éppen az Ultimate Spider-Man. Tapasztalat tehát volt bőven, és ez érződött is a legutóbbi programjukon, hiszen egyszerre négy különböző Pókember kalandját varázsolták a monitorainkra. A csapat és a recept a kiadó szerint bevált, így az idei hálószövős játék is az ő kezükbe került, s a Beenox meg is tesz mindent, hogy rászolgáljanak a rajongók és „munkaadójuk" bizalmára.

ÚJ UTAKON

Habár felületes szemlélődést követően úgy tűnhet, hogy az Edge of Time a Shattered Dimensions folytatása, valójában erről szó sincs, egy teljesen új történetet és egészen új játékelemeket kapunk az idén őszre ígért programban. A tavalyi és az új játék közötti hasonlóság kimerül annyiban, hogy most is több – konkrétan két – Pókembert irányíthatunk majd, és ezúttal is eltérő idősíkokban fognak zajlani az események.

ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Beenox**
MŰFAJ **akciójáték**
MEGJELENÉS **2011. ősz**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **65%**

STÍLUSMINTA

SM: Shattered Dimensions 2010 (ACTIVISION)
SM: Web of Shadows 2008 (ACTIVISON)

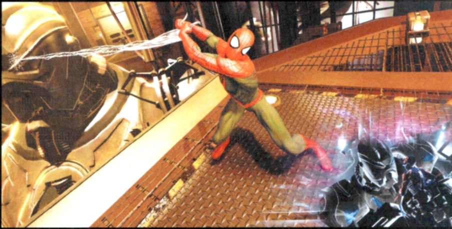
A MÚLTAD A JÖVŐD

Az Edge of Time története a 2099-es Pókember világában nyit, ahonnan egy egyelőre meg nem nevezett gonosz tudós visszautazik az időben, a Csodálatos Pókember korába, hogy létrehozza a gigantikus Alchemax vállalatot. A terv sikerül, ezáltal mind a hagyományos, mind a 2099-es falmászó idősíkja megváltozik. A jelenben Peter Parker az Alchemax alkalmazottja, és boldog életet él (ami Peternél nem megszokott állapot), míg 2099-es alteregójának teljesen felfordul a világa, ami annak köszönhető, hogy a megvariált jelenben Peter hamarabb veszti életét, mint ahogy „eredetileg" kellene neki. A jövőbeli cimbora (aki a gonosz tudós üldözése közben tanúja lesz az idősíkok manipulációjának) persze nem hagyja annyiban a dolgot, így felveszi a kapcsolatot Peter Parkerrel, és igyekszik, hogy felnyissa a változásokról mit sem sejtő hősünk szemét. A két szuperhős társulását követően a feladatunk az időmanipuláló gonosztevő megállítása, illetve a kölcsönös bizalom kiépítése, ami még két Pókembernek sem megy olyan könnyen.

Hőseink az Edge of Time-ban egészen új képességekkel gazdagodnak, ki-ki a stílusa szerint

IDŐMANIPULÁCIÓ

Két hős irányítására lesz tehát lehetőségünk, azonban már nyoma sincs a



Ezen a két screenshoton tökéletesen látszik az Edge of Time kép a képben funkciója. Miközben a Csodálatos Pókemberrel aprítjuk a hatalmas robotot, a jobb sarokban azt is látjuk, mi történik 2099-ben

Shattered Dimensions fejezetekre osztott történetmesélésének, itt a két karakter gyakorlatilag együtt dolgozik, ugyanis a két idősík folyamatos kapcsolatban lesz egymással, tehát ha valami meghatározót cselekszünk a jelen Pókemberével, annak azonnal hatása lesz a 2099-es univerzumra. Ha például valamit összetörsz a jelenben, az azonnal el fog tűnni a jövőben is, és az egész játékmenet erre a kölcsönhatásra fog épülni. S mégis hogyan? Lássunk néhány konkrét példát.

A játék szinte teljes egészében az Alchemax város méretű gyárában fog játszódni, és amikor a 2099-es univerzum Pókemberét mindenféle gigantikus robotok támadják meg, akkor a jelenben Peter megkeresi a prototípusokat, elkezdi elpusztítani őket, ezzel mentve meg a „testvérét" a jövőben. Ennél a megoldásnál a jelen Pókemberét irányítjuk, de természetesen lehetőségünk lesz a jövő falmászójával is akciózni, ilyenkor a múltban tevékenykedő Pókember okozta változásokat kell majd lereagálnunk, azaz oda kell majd figyelnünk arra, hogy egyetlen pillanat alatt bármi megváltozhat körülöttünk, akár egy egész szoba is felszívódhat a semmibe egy szemvillanás alatt. Izgalmasan hangzik, nem igaz? Pedig ez még nem minden, ugyanis a két idősík nemcsak a játékmenet szempontjából lesz összekötve, hanem vizuálisan is, azaz alkalmanként egy kép a képben megoldásnak köszönhetően egyszerre láthatjuk majd mind a jelenben, mind a jövőben történő eseményeket, azaz pontosan tudatában leszünk, hogy az egyes megmozdulásaink miképp hatnak ki a másik karakter világára.

MINT KÉT TOJÁS?

Akik játszottak a Shattered Dimensionszel (vagy elég jártasak a Marvel univerzumban), azok tudják, hogy a Csodálatos Pókember és a 2099-es hálószövő igencsak eltérnek egymástól. Amíg az előbbi kecses, akrobatikus mozgásokkal és rengeteg hálóval aprítja az ellent, addig a jövőbeli hős a jóval brutálisabb megoldások híve, és jobban kedveli a durva közelharcot, mint a távoli incselkedést. Mindez nem változik az Edge of Time-ban sem, a küzdelem hasonló lesz a Beenox korábbi Pókember-játékában látottakhoz (dinamikus, kombóorientált harcrendszerrel), annyi különbséggel, hogy a két hős tárháza ezúttal extra képességekkel fog bővülni. A jelen Pókembere kap egy sajátos és látványos kikerülő mozdulatot, amivel szinte bármilyen rázós helyzetet megúszhat, míg a 2099-es alteregó repertoárja kiegészül egy megtévesztő hologrammal, amivel ügyesen félre lehet majd vezetni az ellenfeleket – elhitetjük velük például, hogy megfutamodunk, és mikor az álcánk után vetődnek, akkor mi szépen a védtelen hátukba támadhatunk.

A két hős azonban nemcsak harcmodorában, de habitusában is el fog térni egymástól, így a játék folyamán számos szellemes beszólás és civakodás fül- és szemtanúi lehetünk majd, ami vélhetőleg nem kicsit fogja feldobni az amúgy igen pörgősnek és izgalmasnak tűnő játék hangulatát. A fejlesztők ígérete szerint a két különböző karakter igazi fejlődésen fog keresztülmenni a sztori során, és nem (csak) technikai értelemben, de a személyiségük frontján is. Erre egyébként garancia lehet a forgatókönyvért felelős Peter David neve, aki többek között pókemberes füzetek írásával szerzett magának hírnevet képregényes berkekben.

AZ IDŐ LESZ A MEGMONDHATÓJA

Úgy tűnik, hogy a következő Pókember játék jó kezekben van, és külön örömünkre szolgál, hogy a fejlesztők ismét képesek voltak elszakadni a nyitott város/szabad játékmenet béklyójától, és a Shattered Dimensions után sem fogytak ki az újszerű ötletekből. Mindez persze még nem garancia a sikerre, de az innovatív ötleteket értékelni kell, és jelen információink alapján a két eltérő hősnek és a meglehetősen sajátos játékmenetnek köszönhetően van okunk a bizakodásra. És nemcsak a tartalom tűnik kecsegtetőnek, de a cikkünk mellett található képek tanúsága szerint a látványvilágra sem lehet majd panasz. Az egyetlen komoly kérdőjel a megjelenés platformjai körül áll fenn, ez idáig ugyanis sem a Beenox, sem az Activison nem nyilatkozott azt illetően, hogy milyen gépekre fog megjelenni a legújabb Pókemberes játék. Az Xbox 360-as és a PS3-as verziók szinte biztosak, de természetesen mi drukkolunk a PC-s változatnak is, és bízunk benne, hogy az Edge of Time-nál nem lesz olyan több hónapos csúszás, mint a Shattered Dimensions esetében.

www.pcguru.hu/2115

» Ígéretes koncepció a Spider-Man: Shattered Dimensions alkotóitól. Két főhős, két idővonal, egy meglehetősen sajátos játékmenettel nyakon öntve. Fincsi.

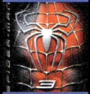
»BATE

PRO
Két eltérő Pókember, két eltérő idővonal, egymásra ható idősíkok, kép a képben megoldás.

KONTRA
Addig nem 100%-os az öröm, míg nem hivatalos a PC-s verzió is.

PÓKKALANDOK SOROZATA

Az elmúlt időszakban szinte minden évre jutott pókos játék, lássuk, melyek voltak ezek.



SPIDER-MAN 3
2007

A harmadik mozifilm játékadaptációja, amely nem lett jobb az átlag feldolgozásoknál. Habár még így is jobb volt, mint maga a film – persze csak ha volt kontrollered.

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE
2007

Beat 'em up akcióprogram, rajzfilmes grafkával, rengeteg szereplővel, igaz, kifejezetten a fiatalabb korosztálynak. Azért jól el lehetett szórakozni vele.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS
2008

Kőkemény akciójáték, nyitott várossal, rengeteg küldetéssel, ismerős karakterekkel és a szimbióták inváziójával. 2008 egyik legjobb akcióprogramja.

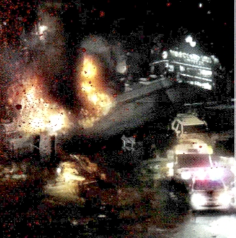
SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
2010

A Beenox első saját munkája, amiben felváltva irányíthattunk négy különböző Pókembert. A legjobb epizód az itt felsoroltak között.

TEGYÜNK RENDET A VÁROSBAN

RESIDENT EVIL Operation Raccoon City

[ÍRTA ■] **Ha nem is komplett stílusváltással, de mindenképp a sorozatban eddig megszokott, egyetemes szabályrendszer felborításával tolja nyugatra a Resident Evil fejlesztését a Capcom.**



ADATOK

KIADÓ **Capcom**

FEJLESZTŐ **Slant 6**

MŰFAJ **TPS**

MEGJELENÉS **2011. tél**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **50%**

STÍLUSMINTA

Resident Evil 5 2009 (CAPCOM)

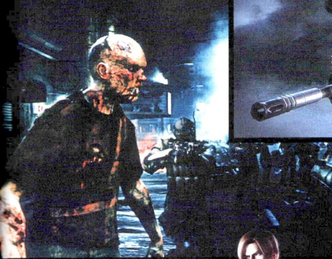
Left 4 Dead 2 2009 (VALVE)

Mindenkinek megvan a maga horrortörténete a konzolos portokról. Ha friss emléket kell találni, elég csak felidézni a Grand Theft Auto IV-et, ami ha el is indult (függetlenül attól, milyen gép került alá), jobbára pont az elfogadhatóság határát tudta csak elérni. Ha a múltba kell visszamenni, akkor a legkönnyebb a PlayStation egy korszakra nézni. Ott volt a szinte kizárólagosan csak 3Dfx-en elindulni hajlandó Resident Evil 1 és gyakorlatilag minden más tévedésből/pénzszerzés céljából PC-re terelt átirat, ami egy közös, csordulásig telített fiókba volt sorolható – a rossz portok közé. Ki tudná elfelejteni a renderelt hátterű, és éppen ezért magasabb felbontásban ocsmányul kinéző helyszíneket, a szögletes, textúra-fogyókúrára fogott karaktereket, a pixeles betűtípusokat. Szép, kellemes és szerethető korszak volt, aminek vége. De ha a rossz portok el is tűntek, az akkori sorozatok némelyike maradt: az idén tizenöt éves Resident Evil például idén egyszerre akar múltat idézni és a jövőbe tekinteni.

A HÍDEMBER

Mondjuk ki: ráfér. Mert ugyan az évek során minden elképzelhető platformra átportolt, újraírt és különböző variációkban kiadott Resident Evil 4 bődületes bátorsággal és ugyanilyen szinten lévő zsenialitással értelmezte újra az egész sorozatot, a RE már erősen kifulladt. A rettenetesen rossz, az önparódiát már többszörösen meghaladó történetével, az ezredforduló utáni évekből itt maradt csökevényes mesterséges intelligenciájával, a csőszerű pályadesignjával és tulajdonképpen mindennel, amin nem tudott tizenöt év alatt javítani, és amit azóta is koloncként vonszol maga után. A Capcom nem éppen az a stúdió, aki örömmel húz le valamit a vécén, ha abban még van pár csepp életerő, de a Raccoon City tulajdonképpen felfogható egyfajta rebootnak, még ha mindenki spinoffnak hívja is! Ez persze sem első, sem második ránézésre nem tűnik annak, mert mégis ki merne újraindításról beszélni egy olyan beharangozó mellett, ami a RE kultikus karaktereit, a későbbi

Ekkora ellenfeleknél nem is lesz baj, hogy négyen vagyunk...



Kiskéssel zombira – első blikkre Darwin-díjas próbálkozás

eseményeket kirobbantó incidenst, illetve egy már látott helyszínt említ? Na ugye, a Raccoon City olyan, mint Mátyás király és a bíró lánya: hoz is ajándékot, meg nem is.

Hoz, mert a Raccoon City csak hellyel-közzel nevezhető klasszikus Resident Evilnek. Mivel spinoffról van szó, a múltbéli mellékszálakhoz hasonlóan – Outbreak, Code: Veronica – mer változtatni, de most akkora bátorsággal, mint még soha: ez kérem TPS. Nem annyira keményvonalas és egyértelműen akciódús, mint például egy Gears of War, de a legkevésbé sem az a döcögős, körülményes, sok mászkálást és visszafogott mennyiségű harcot kínáló RE, mint amilyen a sorozat a negyedik felvonás előtt volt, de nem is olyan statikus és elmaradott, mint az az utáni részek voltak.

Mert itt bizony harcolni kell, rögtön több frakcióval is. A helyszín a címadó Raccoon City: a korábban álmos kisvároska, ahonnan a Resident Evil mitológia is elindult. Nem mellesleg a komplett lakosság zombivá vált 1998-ban, mikor az Umbrella laboratóriumából nem éppen egy véletlen folytán elszabadult egy vírus, ami nemcsak az élőhalottak, de a Resident Evil sorozat invázióját is elindította. Az ottani eseményeket az első három RE dolgozta fel, az első egy elszigetelt incidenssel, a második a két hónappal későbbi eseményekkel, a harmadik pedig egy párhuzamos szállal foglalkozott. A Raccoon City az utóbbi kettő közé ékeli magát: a T-Vírus még csak nemrégiben tört ki, de már most nagyon sokan a helyszínen vannak, hogy rendbe tegyék a dolgokat, ki így, ki úgy. A Leon S. Kennedy vezette jófiú-osztag a korábbi RE címek eseményeit próbálja megvalósítani, az Umbrella biztonsági különítménye, az USS (Umbrella Security Services) pedig megpróbál mindent eltussolni, ami a vírust és az incidenst az Umbrellához kötheti – így magát a Kennedy-féle brigádot is. A helyzetet csak bonyolítja, hogy menet közben feltűnik az amerikai hadsereg is, akik mindenáron az Umbrella körmére akarnak nézni, a zombik és azok brutálisan erős mutációi pedig általában azt tépik szét, akit elsőként látnak meg.

FELHÍVÁS KERINGŐRE

A sors pedig úgy hozza, hogy végre nem a jó, hanem a rossz oldalon küzdesz – illetve nem teljesen te, hanem az a jelenleg négyfős csapat, ami az USS oldalán áll. Az egyelőre teljesen jellegtelen és személytelen karakterek két dologhoz értenek, a harchoz és a szerepkörök betöltéséhez. Utóbbi a szokásos felállást hozza, a csapatnak van saját orvosa, robbantási szakértője, kémje és mesterlövésze, vagyis remekül ki tudják egészíteni egymást, taktikusan, módszeresen előrehaladva kevés olyan dolog van, ami meg tudja állítani őket.

Az eddig megjelent játékokban számos szereplő nyerhette el az ellenszenvünket – itt az idő, hogy kicsit megdolgozzuk őket

Már csak ezért is teljesen más a RC, mint a korábbi főbb epizódok, mert azok szinte mindig kizárólagosan a túléléssel, a szűkös eszköztár csúcsra járatásával foglalkoztak, ez az első eset, hogy egy jól felszerelt, mindenre elszánt és szinte legyőzhetetlen sereg néz szembe a kihívásokkal.

Abból pedig tényleg akad bőven: az egymással szemben álló három frakció külön-külön is nagy veszélyt jelent egymásra, de a kő-papír-olló elv itt nem egészen érvényesül, hiszen nem mondható ki egyik oldalról sem, hogy a másik fölé tudna tornyosulni, de az USS-nek bizony van mitől félnie, hiszen a hadsereg nagyon jól kiképzett, lőszerrel tökig felpakolt tagjai sietnek Kennedyék megsegítésére. Ennek hála (szintén először!) nem is feltétlenül a zombiktól kell tartani, bár tény – bizony az élőholtak továbbra is nagy bajt tudnak okozni. A RC hozzáállása ehhez az ügyhöz leginkább egy másik Capcom sorozatot, a Dead Risingot idézi, zombikból ott is akadt bőven, de fejfájást leginkább csak akkor okoztak, ha az ember figyelmetlen volt és rossz helyzetbe

MINDEN BAJ FORRÁSA

Minden filmnek, játéknak és sorozatnak megvan a maga bajkeverője: a Resident Evilben ez a Tyrant-vírus, ismertebb nevén a T- Vírus. Az Umbrella vállalat eredetileg a saját céljaira kívánta felhasználni a hetvenes években felfedezett vírust: a Bio-Organikus Fegyverek tökéletes változatát, a Raccoon Cityben is szereplő Tyrantet akarták vele létrehozni, de incidensek sorozata után végül mindenkit zombivá változtató és a konfliktust kirobbantó veszedelem lett belőle, amit később még egy másik vírusfajtával is kombináltak.

NÉGYEN MINDENKI ELLEN

BÁR A RESIDENT EVIL EDDIGI RÉSZEIBEN MÁR AZ IS SOK VOLT, HA KETTEN LÁTTUNK NEKI A FELADATOKNAK, A RACCOON CITYBEN NÉHA NÉGYEN IS KEVESEN LESZÜNK, AKKORA LESZ A SZÓSZ.

BERTHA

Habár a név alapján vagy minimum egy tankot, vagy egy jól megtermett alabamai háziasszonyt képzelne el az ember, Bertha valójában a csapat orvosa: ha vágásról vagy bármilyen más sérülésről van szó, a latexruhás asszonyságot kell hívni. Persze a gyógyítás és a Hippokratészi eskü fényében felettébb érdekes egy olyan szanitéccel találkozni, aki nemcsak a gyógyulást, de a halált is előszeretettel osztja!

BELTWAY

Minden csapatba kell egy magát végtelenül tökösnek képzelő, extra-macsó és éppen ezért nagyszájú csapattag: a Raccoon Cityben ez Beltway, a robbantási szakértő, aki nemcsak a poénokat, de a lehető legnagyobbat szóló robbanóanyagokat is előszeretettel szórja. Katonás sisakja és kommandós fegyvere már csak hab a tortán: ő a modern kor C4-gyel és kézigránáttal felszerelt lakatosa!

SPECTRE

Mivel szinte mindenki leginkább gázmaszkokat idéző dolgokat hord a kobakján, már senki sem lepődik meg azon, hogy Spectre, a csapat mesterlövésze egy nagyítóval felszerelt éjjellátóval, illetve egy búvárfelszerelést idéző szájkosárral a fején osztja a halált. Leginkább biztos távolságból, a veszélytől a lehető legmesszebb. Hiába, no, a legveszélyesebb karakterek bizony sosem a frontvonalon harcolnak!

VECTOR

A csapat talán legstílusosabb tagja. A modern kor nindzsája a legkegyetlenebb: távcsöves géppuskájával távolról is remekül tudja oszlatni a tömeget, de rövid ideig működő láthatatlanságával akár az ellenfelek közé osonva is képes bárkit vagy bármit eltenni láb alól! Ráadásul minden más karakterhez hasonlóan ő és képességei is továbbfejleszthetők, így az általa favorizált lopakodás érdekes irányok felé mozdulhat el.

hozta magát. Ez itt is igaz: ha lankad a figyelem, és sikerül besétálni egy zsákutcába vagy egy különlegesen erős zombi vonzáskörzetébe, akkor a semmiből hirtelen több tucatnyi, húsra és belsőségekre éhes élőhalott kerülhet elő. Ha ez még nem lenne elég, akkor rövid időn belül, az első sérülés alkalmával még az is kiderül, hogy már a legkisebb vérzés is kiéhezett hiénákra emlékeztető módon vonzza még a pálya legvégén lévő zombit is – a Raccoon Cityben pedig nincs automatikusan visszatöltődő életerő, csak véletlenszerűen elszórt elsősegélycsomag, illetve spré és gyógynövény, ami nem biztos, hogy mindig kéznél lesz…

KOMMANDÓ

Még szerencse, hogy a négyesnél van annyi fegyver, hogy a kényes helyzeteken is át tudják magukat verekedni. Már ha éppen arra van szükség, hiszen sokszor a lopakodás itt is előnyösebb, mivel a zombikat a fények is vonzzák, ezért egy lámpákkal teli utcát sötétbe borítva máris nő a túlélési esély. Ezt a vérzéssel kombinálva akár igazi taktikai szituációk is létrehozhatók: elég csak olyan útra terelni a katonákat vagy Leonékat, ahol már jó előre ki lett ütve minden lámpa, és a házak közé bújva várja mindenki, hogy a spártai csapda működésbe lépjen. Ha pedig minden kötél szakad, még mindig ott vannak a fedezékek. Több is van belőlük: modern akciójátékhoz méltóan itt is szinte minden mögé oda lehet bújni, kiélvezve azt a szusszanásnyi időt, amikor a mindenhonnét záporozó golyók gellert kapva szállnak tovább, de ez nem tart örökké. A legtöbb fedezék gyorsan pozdorjává forgácsolódik, a minimális szinten rombolható környezet miatt ezért néha célszerűbb magukat a zombikat használni élő pajzsként. Egy aranyszabály azért itt is megállja a helyét: kevés dolog jobb egy böszme nagy fegyvernél! A Resident Evilek eddig sem panaszkodhattak, ha az arzenálról volt szó, de az mindig is inkább mézesmadzag volt, hiszen ugyan mire jó egy rakétavető vagy egy lángszóró, ha alig, vagy egyáltalán nem akad hozzá lőszer? A csalafintaságnak itt vége, lesz muníció dögivel, elvégre kommandósokról van szó, akik nemcsak nem félnek használni mindent, ami csak a kezük ügyébe is kerül, de képesek is rá – az az extra lőszeres táska az övcsatnál bizony mindig jól jön.

Az ilyen és ehhez hasonló megoldások, de leginkább az előrehaladás az, ami a játékmenet zömét adja. Ebből a szempontból a

Bár Leon Kennedy korábban mindent megúszott, ez a rész nem az ő jutalomjátéka

Ha minden kötél szakad, akár a zombikat is használhatjuk „élő” pajzsként

Resident Evil rajongók járnak a legjobban, hiszen a legtöbb kultikus helyszín, így például a helyi rendőrőrs ezúttal is bejárható lesz, de összességében nézve is ez lesz az eddigi legsötétebb, legreálisabb és legkegyetlenebb RE világ. A koszos sikátorokkal, a vér áztatta, tetemekkel teli járdákkal, a szinte folyamatosan uralkodó vaksötéttel, és a minden centit uraló zombihordával élmény lesz megbirkózni. Ráadásul a történelem is borulhat: a Raccoon City nem a kánon része, amit már maga az elsődleges cél, Leon Kennedy levadászása is egyértelműsít – az pedig pláne, hogy Kennedyt a többi ismert és szeretett/utált RE karakterhez hasonlóan tényleg meg lehet ölni, így akár az egész eddig ismert RE történet is újraírható. Visszatérő karakter persze nemcsak a „jók”, de a zombik oldalán is várható. Az Umbrella által kitenyésztett „Bio-Organikus fegyverek”, ismertebb nevükön: „Böszme Nagy Élőholt Állatok” ezúttal is nagy számban lesznek jelen. Tyrant például biztos, hogy megint Raccoon City utcáit járja majd, sőt, elsődleges feladatának nem is feltétlenül az Umbrella, sokkal inkább az amerikai sereg kiirtását tekinti, így könnyen elképzelhető az is, hogy még csak harcolni sem kell vele. Elég csak végignézni, ahogy széttépi az amerikai hazafiakat!

Amikor viszont harcra kerül a sor, akkor sem Vector, sem Beltway, sem Bertha, sem Spectre nem fogja vissza magát. Ki-ki a kasztjának megfelelően járul hozzá az akció sikeréhez, egyvalami viszont mindegyikükben közös: fejlődnek. A megölt zombik és katonák után szerepjátékokat idéző módon hulló tapasztalati pontok bónusz fegyverekre, extra képességekre, vagy a már meglévők fejlesztésére fordítható – jelenleg a legérdekesebbnek Vector tűnik, aki poliészterkabátját fél perc erejéig láthatatlanná teheti, így nemcsak az ellenség mögé, de akár annak sorai közé is besurranhat, hogy gyorsan megtizedelje őket, vagy hogy egyéb gonosz tervet valósítson meg.

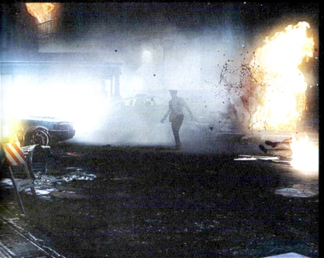
NYUGATON A HELYZET...

Habár a Raccoon Cityt a kanadai Slant Six készíti, a Capcom a múltbéli hibáiból tanulva a fontosabb részeket, illetve az új sorozatokat otthon, Japánban készíti. Nem csoda: a Bionic Commando rebootolása az elmúlt évek talán legnagyobb bukása volt, a TPS-ek piacát meghódítani akaró Dark Void pedig inkább a türelmet és az idegeket kezdte ki, semmint a konkurencia helyzetét a piacon. Meglátjuk, hogy a Slant Six él-e ezzel a hihetetlen lehetőséggel: a szintén kanadai Blue Castle Games a Dead Rising 2-vel nemrég akkorát robbantott, hogy azóta már Capcom stúdióvá váltak!

MULTIPLAYER?

Szinte adja magát a kérdés: mi a helyzet a multival? Elvégre most már tősgyökeres TPS-ről van szó, ami már alapból legalább három jelentősen eltérő oldallal rendelkezik (sőt, ha a zombikat is ide számítjuk, akkor néggyel). A pontos, hivatalos részletek jelenleg nagyon szűkszavúak. Annyi tűnik biztosnak csupán, hogy mindenképp lesz négyfős kooperatív játékmód, ami gyakorlatilag a történetnek felel meg, de a Raccoon City az online csatározást sem veti meg. Hiszen mi tűnik logikusabbnak annál, mint hogy az amerikai hadsereg és az USS egy zombiinvázió közepette egymást csépeli? A deathmatch során ráadásul a zombik bárkire rátámadhatnak, így már azért is pont jár, ha őket sikerül lelőni, és nem csak a tényleges ellenfelet. A klasszikus, több oldalra bontott deathmatch tehát szinte egyértelmű, de azon sem lepődnénk meg, ha ezúttal is fura, újszerű élményt kapnánk. Nem ez lenne az első alkalom, a két PS2-es Resident Evil: Outbreak pontosan ezt valósította meg a nyolc különböző, egymást segítő karaktert felvonultató multiplayer mellékágával, ami máig érthetetlen módon pont ezt a multit cserélte le egy roppant buta AI kedvéért az európai verzióban: míg Amerika vígan multizott, addig az elmaradott Európa magányosan görnyedt a tévék előtt...

De most már 2011 van, ráadásul a Raccoon City mögött az a Slant Six áll, akik a keményvonalas multiplayerrel rendelkező SOCOM sorozatba is többszörösen bedolgoztak, így ha valakik, hát ők biztosan látják a kiaknázható lehetőséget. Az engine terén ezt még sajnos nem látni, az RC jelenleg a legnagyobb jóindulattal nézve is csúnyácska, jó pár évvel ezelőtti játékokat idéző karaktermodelleket, rossz bevilágítást és még annál is gyatrább textúrákat tud csak felmutatni, de mivel a játék készültségi foka jelenleg maximum ötven százalék körülire tehető, a megjelenése pedig csak a karácsonyi szezonban esedékes, aggódni még szükségtelen. Ennél sokkal izgalmasabb kérdéseket is lehet találni: vajon miért kell még mindig a Resident Evil 4-ből itt ragadt Leon-ruhát használni? Miért is Leon az elsődleges célpont, aki ekkoriban még egy teljesen zöldfülű, a legkevésbé sem érdekes, sokadlagos karakter volt? Miért akadnak ki sokan az álcaruhán, mikor egy olyan univerzumról van szó, ahol egy vírus zombivá változtatta a lakosságot, az ötödik részben pedig Wesker egy túlszteroidozott rákra emlékeztető külsővel várta a végső összecsapást egy vulkán belsejében? Lehetne persze azzal is vitázni, hogy ez-e a legjobb út egy korosodó, sok szempontból már teljesen kiöregedett sorozat felrázására, de emiatt aggódjon a jövő Resident Evil-rajongója: a jelen érdeklődőjét most inkább az érdekli, hogy Kennedyn kívül vajon kit lehet még kiágyúzni a Resident Evil történelméből!

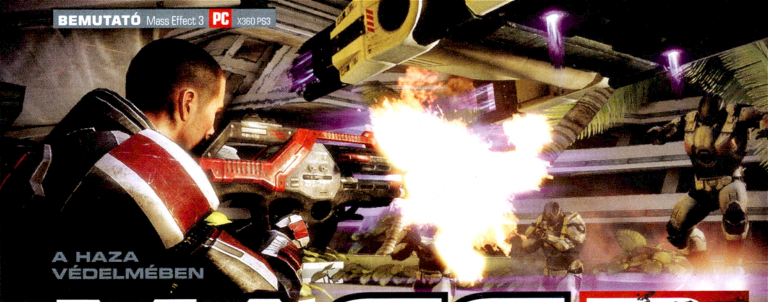


www.pcguru.hu/2106

»Bár jelenleg meglehetősen ronda és teljesen jellegtelen a Raccoon City, a Resident Evil az a sorozat, ahol már a legkisebb vérfrissítéstől is muszáj belelkesedni.

PRO Négy karakter, jó ötletek az ellenfél gyengeségeinek kihasználására.

KONTRA Ronda, stílustalan és sok szempontból logikátlan.



A HAZA VÉDELMÉBEN

MASS EFFECT 3

[ÍRTA TERRA]

MEGMENTETTED A RACHNI KIRÁLYNŐT, ELLOPTAD A REAPEREK TECHNOLÓGIÁJÁT, ÉS ÖSSZESZŰRTED A LEVET AZ AGYONTETOVÁLT PSZICHO CSAJJAL. VAGY NEM: HISZ A MASS EFFECT MINDIG IS RÓLAD ÉS DÖNTÉSEIDRŐL SZÓLT, ARRÓL, HOGY MIKÉNT KÖZELÍTED MEG, MIKÉNT BEFOLYÁSOLOD A FEJLESZTŐK ÁLTAL MEGÁLMODOTT FANTASZTIKUS TÖRTÉNETET ÉS FELEJTHETETLEN KARAKTEREKET. A TRILÓGIA MÉG IDÉN LEZÁRUL, DE A TÖRTÉNET VÉGE CSAK RAJTAD MÚLIK. KÉSZEN ÁLLSZ A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁSRA?

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare Vancouver

MŰFAJ
Akció-RPG

MEGJELENÉS
2011. Q4

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Mass Effect
2007 (EA)

Mass Effect 2
2010 (EA)

Bár azt hihetnéd, hogy a legyőzött reaper hullájával a háta mögött Shepard kapitány az emberiség hőse (megint), tévedned kell. Ha végigjátszottad az Arrival című, márciusban megjelent hivatalos kiegészítőt, azt is tudhatod, miért: hősünk ugyanis tönkretett egy egész kutatólabort, (agymosott) kutatóstul, reaper relikviástul, így aztán a Cerberus is a vérét akarja, meg az Admiralitás is. A Mass Effect 3 éppen ezért meglepő helyen kezdődik: egy tárgyalóteremben.

Igen, Shepardot hadbíróság elé állítják, és talán még el is ítélnék néhány évszázad kényszermunkára valami távoli aszteroidán, ha a mélyűrben tenyésző, és onnan ötvenezer évente előbukkanó reaperek nem éppen ezt a pillanatot választották volna a támadásra. Megszökni még sikerül, sőt, a tőlünk elkobzott és kicsit felújított Normandyt is vissza tudjuk szerezni, de innentől kezdve nem sok okunk lesz a nevetésre. Fajunk központi bolygóját lerohanták, a reaperek különös vággyal gépszemükben vadásznak ránk, és a biztonság kedvéért még a Cerberus is az életünket akarja, és minden kommandósuk és felbérelt nehézlegényük ránk feni a fogát.

Persze másképp nem is lehetne, hiszen ez a trilógiát lezáró epizód (persze más Mass Effect-játékok várhatók még a jövőben; erről külön is írunk), és mint ilyen, muszáj még magasabbra emelnie a tétet. Ráadásul itt érnek össze a korábbi két rész mindeddig elvarratlan szálai, ezért is vagy előnyös helyzetben akkor, ha rendelkezel egy mentett állással a második részből (ahová optimális helyzetben – legalábbis PC-n és Xbox 360-on – az első epizódból importáltad karakteredet). Több ezer döntés kerül majd átmentésre a harmadik részbe: azok élnek, akiket megmentettél, azok utálnak, akiknek keresztbe tettél, és persze Conrad Verner is a múltnak megfelelően viselkedik veled.

Azok számára, akik kimaradtak az eddigi részek nyújtotta örömökből (mindenképp

Az átdolgozott mesterséges intelligenciának köszönhetően a nehézségi szintben is lesz némi változás – a második rész fényében erre szükség is lesz...

vegyék meg őket, ma már piti áron begyűjthető mindkét rész), a BioWare egy interaktív képregénnyel készül. Ez azon túl, hogy legalább az alapok tekintetében bemutatja a világot, elmeséli az első két rész eseményeit, és körülbelül húsz helyen még beleszólási lehetőséget is ad a történet lefolyásába – így, ha korlátozottan is, de az újoncok is saját univerzumot kreálhatnak.

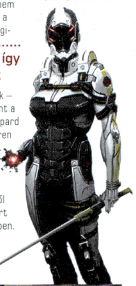
A Mass Effect 3 története egyelőre a homályba vész, és ez így is van rendjén – majd ha megjelenik, felfedezzük a részleteket. A fő feladat persze világos: valahogy le kellene győzni az évmilliók óta a civilizációkat ritmikusan learató reapereket, ehhez pedig az egész galaxis összefogását kell kierőszakolnunk, vagy éppen kiudvarolnunk. Körbelátogatjuk a Citadella lefontosabb idegen fajainak központi bolygóit, felvesszük a kapcsolatot az esetleg életben hagyott rachnikkal, megpróbáljuk fegyverszünetre rávenni a veszettül embergyűlölő batarianokat, és persze az sem lenne rossz, ha az emberiség egységesen tudna fellépni az új fenyegetés ellen. Nem piti feladatok, de hát ugye Shepard kapitány sem akárki...

KEDVES BARÁTOK

Nyilván neked is az volt az egyik első kérdésed a Mass Effect 3-mal kapcsolatban, hogy kik kísérik majd el Shepardot a nagy út lezáró szakaszára. E téren a Mass Effect 2 szinte végtelen permutációs lehetőségeket adott, így a BioWare kénytelen volt háttérbe szorítani néhány abban szereplő figurát, és elővenni a Mass Effect 1 biztosan életben tartott cimboráit. Shepard mellett biztosan a csapat tagja lesz a rendkívül népszerű idegen páros, Garrus és Tali, de Liara is visszatér. Szintén megkapjuk az első részből azt az ember társat, aki életben maradt – ugyan Kaiden és Ashley is megváltoztak, de örömmel jönnek velünk. Emellett feltűnhet a játékban szinte minden régi ismerős, persze csak azok, akik élve megúszták a Shepard körül zajló eseményeket.

A játékon dolgozó írók most minden eddiginél nagyobb figyelmet fordítanak a karakterek kidolgozására, és mivel most már nem kell félni egy esetleges folytatás miatt a durva következményektől, minden eddiginél extrémebb jeleneteket is kaphatunk – ráadásul nem is csak a játék végén, mint a Mass Effect 2-ben. Előtérbe kerül Shepard magánélete is, és természetesen e téren egyáltalán nem lesz mindegy, hogy kivel kavartunk az eddigi epizódokban. Ismét lesznek igen drámai jelenetek, és a magunk részéről biztosra vesszük, hogy jó néhány, az első résztől kezdve magunk mellett tudott karaktert fel kell áldoznunk a végső siker érdekében.

A készítőket nem kötik gúzsba a folytatások – a befejezés így olyan grandiózus és durva lehet, amilyet csak szeretnének



Persze csak akkor, ha hajlandóak vagyunk erre, hisz a Mass Effect 3 igen sok végkimenetelt tud elénk tárni. Ebben hatalmas szerep jut a csapattársakkal folytatott viszonyainknak is, egy-egy sértődés vagy éppen önfeláldozás egész bolygók, fajok sorsáról dönthet.

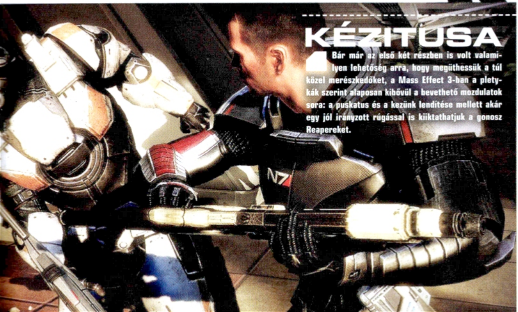
VALÓ VILÁG

A Mass Effect világa legalább olyan fontos, mint a különféle fajokból származó szereplők, akik megtöltik élettel. Ki tudná elfelejteni Ilos halott világát, vagy a Collector faj rovarszerű hatalmas fészkeit?! Ezt a fejlesztők is tudják, és a harmadik részre minden eddiginél több figyelmet fordítanak az izgalmas, önmagukban is élményt jelentő világok megalkotására. Természetesen az egyik legfontosabb helyszín a Föld lesz, itt egy monumentális várost járhatunk majd be – természetesen nem szabadon, de sokkal nagyobb területre kell itt számítani, mint bármely korábbi rész bármely helyszínénél. A Föld azonban ismerős terep; akkor is, ha jövőbeli designt kapott minden épület, ennél sokkal érdekesebb lehet a temérdek idegen világ.

E téren még jobbára titkolóznak a fejlesztők, hisz egy-egy bolygó megnevezése adott esetben a sztoriról is elárulna részleteket. Azt mindenesetre tudjuk, hogy a játék első harmadában fel fogjuk keresni a salarian faj eredeti otthonát, a Sur'Kesh planétát. Ez egy trópusi klímával rendelkező világ, pálmafához hasonló növényzettel, strandokkal, vízesésekkel – és egy gigantikus vulkán krátere köré épült furcsa városssal. Ennél is több kalandot ígér a Rannoch – aki odafigyelt Tali meséire és panaszaira az előző részekben, annak ismerős lehet ez a név: igen, a quarianok anyabolygójáról van szó. Ez az a világ, amit a

FEGYVERTUSA

A rajongók nagy örömére visszatér az első részből a fegyverek alakíthatósága, megint képesek leszünk eszközeink erősítésére. Speciális golyók, cserélhető távcsövek, tárak és egyéb alkatrészek várják, hogy megtaláljuk, majd használjuk őket, így alkalmazkodva mindig az épp aktuális helyzethez.



KÉZITUSA

Bár már az első két részben is volt valamilyen lehetőség arra, hogy megüthessük a túl közel merészkedőket, a Mass Effect 3-ban a pletykák szerint alaposan kibővül a bevethető mozdulatok sora: a puskatus és a kezünk lendítése mellett akár egy jól irányzott rúgással is kiiktathatjuk a gonosz Reapereket.

RAVAGER

Hivatalosan csak keveset lehet tudni az új ellenfelekről, de az biztos, hogy a Reaperek nem a két szép szemükkel hajtják rabigába 50 000 évente az univerzumot – a lenti képen látható Ravager például egyike azoknak, akik ebben segítik a gonoszokat. A részletek nem ismertek, de a kidolgozás így is bámulatos.

Kicsit nehéz megállapítani, melyik testrész mi is valójában, de senki nem szereti, ha a beleit lövik.

Kis, kéken világító kerek dolgok a lábak ízei között – ide a rozsdás bökőt, hogy ez sem golyóálló.

Ha nem a Mass Effect 3-ban szerepelne ez a lény, azt mondanánk, hogy ez az a testrész, ami a buborékfújáshoz kell.

Tanakodtunk picit a szerkesztőségben, hogy mi is ez pontosan, talán egy hátsó, de az is lehet, hogy száj.

Bár már a második részben sem volt panasz a grafika részletességére, a befejező epizódban eddig nem látott finomságok kerülnek majd a monitorra

fajnak végül el kellett hagynia, hisz az általuk kreált geth robotok elleni háborút elveszítették. Az azóta eltelt évszázadok nem múltak el nyomtalanul – a bolygó egy sivár, szerves életre alkalmatlan sivatag, hatalmas ónixpiramisokkal. Ezek a geth „nép" otthonai és gyárai, és fogadnánk rá, hogy az egyiket majd be is járhatjuk – Legionnel és Talival az oldalunkon ez bizonyára intenzív kaland lesz!

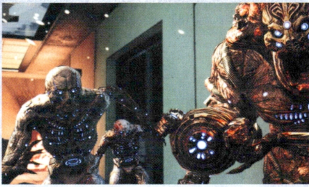
Szintén érdekes kalandnak ígérkezik a turianok otthonának felkeresése: itt többek között egy űrcsatában is részt vehetünk! Az már más kérdés, és a fejlesztők e téren direkt ködösítenek, hogy ténylegesen és közvetlenül irányíthatjuk-e majd az űrhajónkat, vagy csak egy átvezető jelenetet és esetleg egy kommandós akciót kapunk – mindenesetre ha az előbbiről van szó, akkor a BioWare végre hallgatott a milliónyi rajongó követeléseire!

Természetesen a fenti négy bolygó csak néhány lesz a sztori szempontjából kötelezően meglátogatandó planéták hosszú sorából – és akkor a mellékes küldetéseket, véletlenszerűen felfedezett bolygókat még nem is említettük. Ilyenekből nagyon sok lesz, többek között a Mars egyik ősi (persze számunkra így is futurisztikus) bányatelepét is megjárjuk. Gyalogosan, merthogy járművek nem lesznek: sem az első részből a Mako holdjáró, se a második rész kiegészítőiben megkapott Hammerhead lebegő tank nem lesz vezethető a harmadik felvonásban. A bolygók szkennelése, nyersanyagok felkutatása itt is opció lesz, de sokkal pörgősebb, sokkal élvezhetőbb formában, mint amit a ME2 nyújtott e téren.

A helyszínek nagy része sokkal nyitottabb lesz, mint az elód játékokban, és sokkal nagyobb tereket lehet majd bejárni töltőképernyők nélkül. A játék alatt dolgozó motor fejlesztéseinek köszönhetően a civil karakterek száma is sokat növekedett, és az egyszerű álldogálásnál is többre számíthatunk a nagyvárosokban lézengőktől. Noha Assassin's Creed-szintű nyüzsgést nem várunk, több dinamikus jelenetre, a játéktérből ki nem szakító küldetésekre van esély.

PÁRBAJOK ÉS HÁBORÚK

Noha a képeken ez nem jön le, a Mass Effect 3 harcrendszere alaposan átalakult. Persze a tényleges alapok – két irányítható társ, leállítható harc, fedezékrendszer – ugyanazok, de elképesztően sok finomítást kapunk mindehhez. A legfontosabb ilyen módosítás talán az ellenfelek sérülésével volt kapcsolatos: eddig ugye lőttük őket, amíg az életerejüket, pajzsukat és páncéljukat jelző csík nullára nem fogyott, ekkor felborultak. Néhány lénynél ugyan élt a fejlövés lehetősége, de a Mass Effect 3 e téren továbblép. Lesznek olyan lények, akiknek a lábát vagy kezét lehet egy-egy szerencsés (vagy precíz) lövéssel amputálni, de a Cerberus lépegetőket a pilótafülke ablakának kilyukasztásával tudjuk villámgyorsan hatástalanítani. A harcok sebessége is megnő, a játékot kipróbáló néhány szerencsés szerint a tempó úgy 10-15%-kal nőtt, így minden összecsapás még inkább az akciójátékokat idézi majd. Ez is azt az érzetünket erősíti, hogy a mesterséges intelligencián az ígéretek szerint rengeteget fejlesztettek: mind társaink, mind ellenfeleink életszerűbben küzdenek majd, és ez sokkal keményebb csatákat ígér, a Mass Effect 3 normál fokozata olyan lesz, mint a Mass Effect 2 veterán szintje volt. Mindezt kiegészíti az, hogy az ellenfelek sokkal változatosabb alakban jelenhetnek meg: az apró robotoktól a két kilométeres reaper monstrumokig mindenféle formában találkozunk majd



Nem is olyan nagy baj, hogy a harcrendszer a sebezhetőség terén újít – nem hátrány, ha tudjuk, hova kell lőni akkor, mikor ilyen arcok futnak szembe a folyosón

HOL VANNAK AZ ISMERŐSÖK?!

Ha neked is az a kérdésed, hogy a ME2 fantasztikus gárdája miért nem tér vissza a harmadik részben irányítható csapattagként, a válasz egyszerű. Mivel a döntéseidtől függött, hogy ki halt meg, és ki élte túl a végső küzdelmet, egyszerűen túl sok munka lett volna minden kombinációra felkészülni, minden lehetséges csapatösszetételt előre lemodellezni. Inkább megkapjuk csapattagnak azokat, akik biztosan élnek (tehát főként a ME1-es társakat), plusz néhány új harcost, és a többieket kevésbé fontos szerepbe, nem játékos karakteri funkcióba taszítani. Így is körülöttünk lesz minden megismert, megkedvelt alak, csak harcolni nem jöhetnek majd velünk! Biztosan szerepel majd csapattagként Liara, Garrus (ha életben maradt), Kaiden vagy Ashley (amelyik életben maradt a ME1 végén), valamint James Sanders (aki új karakter). NPC-ként tűnik majd fel (ha életben maradt a korábbi részekben) Tali, Jack, Mordin, Wrex, Legion és Joker.

Shepard és Liara (meg egy harmadik, egyelőre ismeretlen szereplő) komolyan néz – szerencsére a tetszés szerint összeállítható csapatok megmaradnak, így csak rajtunk múlik, ki hal meg, és ki éli túl

lelövöldözendő ellenségekkel. Ezek között olyan új lények is lesznek, mint a Cannibal, a reaperek által létrehozott batarian-ember mutáns, amik más, kisebb ellenfeleket falnak fel, így válva még erősebbé. A nyakunkban loholó lépegetők és közkatonák mellett a Cerberus erői között különleges egységek is lesznek, láthatatlanná váló Phantomok és elképesztő gyorsaságú Assassinok vadásznak majd Shepardra.

Persze Shepardnak is van némi esélye, hisz az ő képességei is kitágultak: kúszik, mászik, fedezékből fedezékbe szökken, és puskatussal csap oda. Valami satnya kis közelharci támadása eddig is volt, de a harmadik részre hősünk felszívja magát: néhány kaszt azonnal ölő kivégző mozdulatokat tud előadni, a többiek pedig az Omni-toolt felhasználva tudnak elereszteni egy égető hatású támadást.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ!

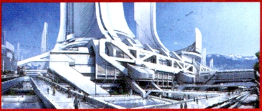
A Mass Effect 2-t ért leggyakoribb kritika az volt, hogy gyökereit feledve sokkal inkább az akció irányába ment el, és az RPG-szekciót a végletekig leegyszerűsítette. Szó, ami szó, a fejlődési rendszer tényleg kevesebb lehetőséget adott, és gyakorlatilag a tárgylista is eltűnt – de szerencsére a harmadik rész ezen változtat. Noha nem lesz „tiszta" RPG belőle (az előző, a harc változásaival foglalkozó bekezdések után ez talán nem meglepetés), de legalább hangsúlyosabb lesz a karakter formálása.

Egyfelől visszatér a tárgylista, sokkal több fegyvert és egyéb tárgyat tudunk majd begyűjteni legyőzött ellenfeleink hulláiról, mint korábban. Ráadásul, ahogy külön is kitérünk rá, ezúttal lehetőség lesz a fegyverek alakítására is, ugyanúgy, mint minden mai FPS-ben. A kaszttól függő képességek ezúttal sokkal egyedibbek lesznek, nem ugyanazt a warpot és pullt használja majd minden kaszt. A mérnökök például a Rage-hez hasonlóan gépágyút tudnak lerakni a földre; az ellenfelet ez megölni nem fogja, de a figyelmét elvonja, ami nekünk igen jól fog jönni.

A kasztok teljes – vagy ha már itt tartunk: részleges – képességlistája még nem ismert, de mivel a BioWare tényleg egyedivé akarja alakítani a hat foglalkozást, egyelőre nem is aggódunk!

NEMCSAK A FÖLDÖN

Sokáig attól féltünk, hogy a játék kizárólag a Földön fog játszódni, de szerencsére bolygónk csak egy lesz a felkeresendő planéták között. Fontos lesz persze, talán a végső ütközetre is itt kerül sor, de csak egy várost kapunk. Ez egy futurisztikus megatelepülés lesz, nagyjából a mai Seattle és Vancouver közti területet felölelve. Neve még nincs, de a bejárható területet hatalmasra ígérik – remélhetőleg tényleg többet kapunk, mint a második részben Ilium esetében... A városnak látjuk majd eredeti pompáját is, és mászkálhatunk utcáin a reaperek megérkezte után is...



EGY KORSZAK VÉGE

Mivel a BioWare íróit nem köti gúzsba a folytatások kényszere, sokkal szabadabban tudnak alkotni, sokkal merészebben tudnak sebeket ejteni az általuk korábban megalkotott világon. Ennek köszönhetően nem egy mézes-mázas végjátékra kell számítani: személyes áldozatok, fájdalmas kompromisszumok, feláldozott barátok szegélyezik majd a trilógia lezárását.

A Mass Effect 3 éppen ezért lehet betetőzése ennek a nagyszerű sorozatnak – nincs szorosan tartott gyeplő, nincsenek muszájból életben tartott karakterek, nincsenek tilos dolgok. Ez, kombinálva a mentett állásunkkal áthozott több száz korábbi döntésünkkel olyan feszültséget teremthet, ami örök emlék lesz minden játékosnak!

A TRILÓGIA UTÁN

„Ha szereted a Mass Effect világát, nem kell aggódnod – a harmadik rész után sem hagyjuk el az univerzumot." Mindezt Greg Zeschuk, a BioWare egyik társalapítója és vezetője nyilatkozta, így biztosra vehetjük, hogy a kanadai fejlesztőknek kész terveik vannak az elkövetkezendő néhány évre. Bár a Mass Effect 3 megjelenéséig valószínűleg ezekről semmit nem fogunk megtudni, az előre megjósolható DLC-k után tippünk szerint egy multiplayer játékot kapunk, és ha a pletykáknak hinni lehet, akkor az az első ember-idegen találkozót, a Kontaktháborúkat fogja feldolgozni.

www.pcguru.hu/1862

»A harmadik részre megkapjuk az akció, a szerepjáték és a történet helyes keverékét – tuti, hogy a barátaink felét lekaszálják majd a Reaperek, de a Mass Effect mindig is a döntésekről szólt.

»TERRA

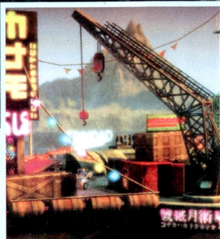
PRO
Ismét elmegyünk a részletesebb játék felé, ráadásul a sztori lezárása mindenképp emlékezetes lesz.

KONTRA
Már most kezdenek jönni a hírek arról, hogy mi lesz a trilógia után – bízzunk benne, hogy ez nem kavar be.

RÉGI HAJÓ, ÚJ VIZEKEN

Anno 2070

[ÍRTA KREDENC] **Az Anno-széria új lökést kapott a 2009-es, 1404 megjelölésű résszel, ezt a lendületet pedig a francia kiadó egy bátor lépéssel próbálja kiaknázni – kockázatos, de bátor lépéssel.**



Még csak május van, mégis elmondható, hogy az év egyik bombameglepetését szolgáltatta a Ubisoft, amikor bejelentette jelen előzetes tárgyát. Az évtizedes múltra visszatekintő birodalomépítő stratégia csendesen hajózgatott a part menti vizeken, szeszélyesen és kiszámíthatatlanul dobálták a hullámok, ám sikerült átvészelnie a viharokat, és alig két éve diadalittasan befutott a műfaj szebb napokat látott kikötőjébe. Mindenki biztos volt benne, hogy a sikert meglovagolja a kiadó, a rajongók pedig arra is nagyobb összegekkel mertek volna fogadni, hogy a saját kánon szerinti számozás értelmében érkezik az 1305 – épp ezért ért minket váratlanul, amikor a franciák közölték: felejtsük el a 14. századot, hagyjuk a fenébe a sötét középkort, sőt, rugaszkodjunk el a valóságtól – illetve annyira azért mégse...

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Blue Byte**
MŰFAJ **RTS**
MEGJELENÉS **2011. Q4**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **50%**

STÍLUSMINTA

Anno 1404 2009 (UBISOFT)
Anno 1701 2006 (DEEP SILVER)

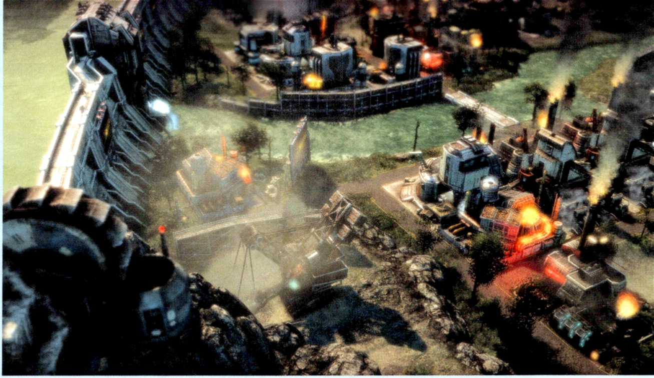
ÖKOGONDOK

Ahogy a cím is jelzi, az új felvonás a jövőbe repít minket, egész pontosan egy elképzelt jövőbe, ahol a megemelkedett tengerszint elmosta a part menti városokat, és a klímaváltozás hatalmas területeket tett lakhatatlanná. Aki követi napjaink eseményeit, jól tudja, hogy sajnos ezek az elképzelések nem légből kapott, hanem nagyon is fenyegető teóriák – az optimisták szerint a 24. órában vagyunk, a pesszimisták azonban azt mondják, túl vagyunk rajta, és már nem tudjuk visszafordítani a folyamatokat. Nos, akárhogy is lesz, a német különítmény, azaz a Blue Byte és a Related Design tapasztalt csapata megpróbálja felvázolni a legrosszabb forgatókönyvet. A franchise egyik alapkövének számító történelmi hűség helyett ezúttal a lehetséges jövőképet tárja elénk, és kezünkbe adja a lehetőséget, hogy megmutassuk, kipróbáljuk: ha nálunk lenne a kormánykerék, miképp és mely irányba terelnénk civilizációnk sodródó hajóját.

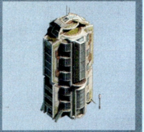
Bizony, az irány is kérdéses, ugyanis ezúttal két út áll előttünk: „most már minden mindegy" alapon ipari nagyhatalomként kisajtolhatjuk a természet utolsó tartalékait is (ez a mágnás, azaz Tycoon frakció), nem törődve a környezetszennyezéssel, előtérbe helyezve a profitot és a gyors meggazdagodást, vagy az Eco csoport képviselőjeként letehetjük voksunkat a megújuló erőforrások mellett, gondosan ügyelve az ökológiai egyensúlyra, ám ezzel felvállalva, hogy fejlődésünk lassabb lesz, viszont városaink élhetőbbek. Világunk természetesen az akciókra dinamikusan, megfelelő reakciókkal válaszol, így valóban átérezhetjük és átélhetjük majd döntéseink következményeit, ahogy azt egy normális társadalomban pillanatnyilag is tapasztalhatnánk.

MÚLT ÉS JÖVŐ

Természetesen az alapok változatlanok maradnak, azaz ismét fel kell fedeznünk a világot, kolonizálni a különálló szigeteket, és azokon a szokásosan összetett termelési lánc segítségével kiépíteni egy működőképes társadalmat, kielégítve polgáraink igényeit, szükségleteit. A legfőbb különbség értelemszerűen a technológiában rejlik, hiszen a fejlesztők ezúttal nem a történelemkönyveket bújták, hanem napjaink tudományos műveit, és a legmodernebb fejlesztéseket csakúgy átemelték játékukba, mint számos, ma még csak papíron létező prototípust és elképzelést – ilyen például az önjáró ózontermelő szerkezet, amely a környezetet



A nagy házépítés



Az épületekre is a cikkben említett „régi-új" kettőssége jellemző: akárcsak eddig, a házak most is városunk civilizációs szintjének megfelelően fejlődnek, változnak, ahogy a fenti képeken is látható, csak épp nem a történelemkönyvekből, filmekből lesznek ismerősek, maximum korábbi, a jövőben játszódó játékokból, a Fallouttól az Alpha Centuriig, miközben persze magukon viselik a modern, futurisztikus vagy épp organikus építészet stílusjegyeit is.

leginkább megterhelő ipari létesítmény mellé leparkolva igyekszik megtisztítani a levegőt az emlegetett balansz érdekében. A sorozat eddigi részeit figyelembe véve azonban talán még ennél is látványosabb, hogy immár meghódíthatjuk az eget is, így nemcsak a tengeri járművek jelentik a közlekedés egyetlen lehetséges módját. Mindaz pedig, amit az 1404-ben a velencei kiegészítővel végül megkaptunk, eleve benne lesz a játékban: kampány, szabad játék (sandbox), és persze többszemélyes mód, ami a két eltérő frakció miatt bizonyára érdekes színekkel fogja gazdagítani a csomagot.

Különösen érdekes, hogy a grafika terén a „semmi és minden" érvényesül: a játék hozza az 1404-ben megcsodált részletgazdag, színes, szemet gyönyörködtető látványt; a kikötők első ránézésre éppúgy néznek ki, mint ott, aztán persze hamar feltűnnek a futurisztikus hajók és építmények – a vidékek és városok pedig hol az Anno-sorozat picit „jövősített" képét mutatják, hol közelebb állnak a Command and Conquer formavilágához. A tervezők láthatóan nagy örömmel használták ki, hogy végre szabadon csaponghat a fantáziájuk és kiélhetik kreativitásukat, persze azért nem nagyon elrugaszkodva az emlegetett lehetséges jövőképtől, no és kihangsúlyozva az emlegetett két irány közti különbséget, a változást, amit az ipar- vagy a környezetközpontú gondolkodás okoz.

JÓ SZELET, KAPITÁNY!

Bevallom, amikor először hallottam a játékról, kicsit elszomorodtam, és aggódtam is egyben. Szomorú voltam, mert az eddigi részek, de különösen az 1404 annyi kellemes órával ajándékoztak meg, és aggódtam, mert tele voltam kérdőjelekkel. Aztán ahogy érkeztek az információk, úgy nyugodtam meg. Nem nehéz belátni, hogy egy „mínusz száz éves" ugrás nem jelentene akkora előrelépést, és az új történelmi figurák, események dacára nagyjában-egészében szinte ugyanazt a játékot kaptuk volna; ez persze napjaink ipari szintű játéktermelésében nem számítana akkora meglepetésnek, épp ezért örvendetes és elismerésre méltó, hogy a francia kiadó és német „szövetségesei" meg merték tenni ezt a kockázatos lépést. Ugyanakkor az is észrevehető, hogy a Ubisoft oktatni, nevelni is szeretne a szórakoztatás mellett, megmutatni, hogy merre tartunk, és mi lesz, mi lehet velünk a jövőben. Milyen súlya és következménye van és lehet döntéseinknek, mi történik, ha kizsákmányoljuk a Föld kincseit, feléljük tartalékait, vagy ha „mentsük, ami menthető" felkiáltással, a környezettudatosságot nemcsak divatos szlogenként, hanem a gyakorlatban alkalmazva megpróbálunk élni (és nem visszaélni) a lehetőségeinkkel, okosan sáfárkodni az erőforrásokkal, kihasználva a víz, a szél és a nap ki nem fogyó, megújuló energiáját. Az Anno-széria 2070 felségjelű hajója tehát kitörve a biztonságos vizekről ismeretlen területek felé veszi az irányt, ami, ahogy a bevezetőben írtam, kockázatos, de mindenképp bátor lépés. Mi a magunk részéről drukkolunk neki, hogy megtalálja az utat a zátonyok között, és valamikor az év vége felé ismét révbe érjen.

www.pcguru.hu/2117

»Mindig rizikós, amikor egy kiadó egy jól bejáratott szériájának új irányvonalat szab – az Anno-franchise futurisztikus, népnevelést is felvállaló új része reményeink szerint sikeres lesz.

PRO
Remek látvány, változatos játékmódok, két frakció, plusz némi környezettudatosság.

KONTRA
Nem nehéz zátonyra futni a koncepcióval, és sok még a nyitott kérdés.

Alice
Madness Returns
BOLOND LYUKBÓL?

AMERICAN MCGEE, A KISSÉ KATTANT JÁTÉKTERVEZŐ 2000-ES MESTERMŰVÉNEK FOLYTATÁSÁN DOLGOZIK, ÉS EGYÁLTALÁN NEM ROZSDÁSODOTT BE. KIPRÓBÁLTUK, ÉS A MADNESS RETURNS A NYÁR EGYIK LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSE LESZ.

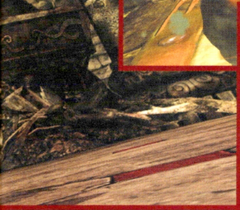
[ÍRTA CHOCHO]

Az azért nem túl megszokott a játékiparban, hogy olyan címeket bővítsenek sorozattá, melyek nem hoztak elég pénzt a konyhára. Márpedig a 2000-ben megjelent American McGee's Alice pont ilyen volt, és hiába imádta a sajtó és mindenki más, aki időt szakított az őrült tervező munkájára, a tömegek nem ugrottak rá és a játék bukás lett. Úgy látszik azonban, hogy az EA igyekszik jóvá tenni minden szörnyűséget, amit anno elkövetett a játékosok ellen, és sorra támasztja fel az olyan sorozatokat és stílusokat, amiket mostohán kezelt az elmúlt években. Tavaly a középszerbe süllyedt Need for Speed tért vissza egy mindent átütő Hot Pursuittal, nyáron pedig mindenki kedvenc elmebetege, a mesebeli Alice térhet vissza tizenegy évnyi kényszerpihenő után. American McGee és csapata újra alkot, a játék pedig már most fantasztikus, így alig várjuk, hogy újra Csodaországba utazzunk, még akkor is, ha „kicsit" eltér attól, amit a prospektusokban ígértek.

AZ ŐRÜLET RABJA

A történet kereken tizenegy évvel az első rész után folytatódik. Alice-t ugyan gyógyultnak nyilvánították és szabadon engedték, azóta pár emlékfoszlány rávezette a lányt, hogy a tűz, melyben szülei meghaltak, nem biztos, hogy baleset következménye volt. Emiatt aztán újra hallucinálni kezdett, s hogy lelke megnyugvást leljen, visszatért zavart elméjének boldog fantáziájába, az első részben már felszabadított Csodaországba. Pihenés helyett Alice-nek újra fel kell vennie a harcot a gonosszal, mely tulajdonképpen nem más, mint gyülemlő őrületének metaforája. Nincs tehát lazsálás, újra előkerül a legendás konyhakés, mi pedig rájövünk, hogy a recept, ami tíz éve emlékezetessé tette az Alice-t, a mai napig működik, lévén a Madness Returns ugyanolyan platformelemekkel dúsított akciójáték, mint klasszikus elődje. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy váltakoznak a helyszínek Csodaország és a viktoriánus London között, ahol is Alice a valódi életét éli. Célunk, hogy a felkutatott emlékfoszlányokat a valóságban kamatoztatva megértsük, mi is történt azon a végzetes éjszakán, ezzel vezetve vissza Alice-t a józan eszéhez. Bár a fejlesztők ezekről a londoni szakaszokról nem igazán beszéltek, valószínű, hogy a sztenderd akciót valami más játékelem (például nyomozás, beszélgetés) váltja fel.

Kicsiben és nagyban is megnézhetjük, mi ment félre az egyszer már megmentett világban



A géppuska szerepében a borsszóró – American McGee konyhatrükkjeire még Gordon Ramsay sem mondana nemet

Az igazi amerikai

American McGee karrierje az id Software-nél indult mint pályatervező, később pedig a texasi fejlesztők játékainak különféle portjait felügyelte. A Quake 2 után otthagyta a céget és a saját szakállára kezdett dolgozni, hogy egy kis kitérő után az EA-nél kössön ki élete álmával, egy kifacsart Alice Csodaországban történettel. A játék nagyot bukott, American pedig azóta sem találja a helyét. Kis érdekesség, hogy hősünknek tényleg ez a neve, oka pedig, hogy az anyja füvet szívott a keresztelő előtt.

TÚL AZ ÜVEGHEGYEN IS

Mihelyst átrágjuk magunkat az oktatópályán, a Kalapos birodalmába kerülünk, mely jól ötvözi az első rész bizarr stílusát a kicsit modernebb (elvégre eltelt pár esztendő) steampunk behatásokkal. Ahogy sejthető, nem fogadnak minket tárt karokkal, így kisvártatva belecsöppenünk az Alice-t leginkább meghatározó játékelembe, a harcba. Meglehetősen széles arzenál áll rendelkezésünkre, legtöbbször mégis a konyhakést fogjuk használni, mert igen gyors és kifejezetten jól sebző fegyvernek bizonyul. Ennek ellenére a fejlesztők direkt kitértek rá, hogy az összes ellenfélnek lesznek gyenge pontjai. Jó példa erre a viszonylag korán bemutatkozó Mad Cap nevű teremtmény, ami leginkább a koboldokra hajaz, s mely olykor-olykor pajzzsal is fel van szerelve. Ebben az esetben a frontális támadásnak nem sok értelme van, de ha várunk egy kicsit, hatalmas vasvilláját előre tartva megrohamoz minket, amit egy ügyes ugrással kivédve rögtön megtorolhatunk egy a hátába eresztett sorozattal. A távolsági fegyverek közül egyébként a borsszóró emelkedik ki leginkább, mely gyakorlatilag a géppisztoly szerepét tölti be, és hála az automatikus célzásnak, akkor is hatásos lehet, ha egyszerre többen támadnak ránk (ez persze csak opcionális, manuálisan is rángathatjuk az egeret, bár így jóval nehezebb dolgunk lesz). Van itt persze minden a távolról felrobbantható nyuszitól kezdve a rakétavető szerepét betöltő teáskannáig, azaz a Madness Returns nem hazudtolja meg a gyökereit, de hogy ezeket a tárgyakat mennyire találjuk majd hasznosnak, arról csak a végleges verzió kipróbálása után fogunk nyilatkozni.

Nagykés, borsszóró, teáskanna – egy őrült világban akár fegyverként is megállják a helyüket. Márpedig Alice világa egy picit sem normális.

A VÖRÖS KIRÁLYNŐ

A játékmenetben nagy szerep jut majd a felfedezésnek, mert bár a pályák meglehetősen lineárisak, az első részből ismert őrült gyerekek több apró nyomot hagytak nekünk, melyeket követve extra „Igyál meg" üvegeket gyűjthetünk össze, hogy fejlesztéseket, koncepciórajzokat vagy kisebb emlékfoszlányokat kaphassunk értük. Az emlékekből kétféle szerezhető: a kisebbek csak rövid hangfelvételek, melyek egy-egy mondattal járulnak hozzá a múlt rekonstruálásához, míg a nagyobbak (melyeket jó eséllyel a bossok őriznek) látomások a tragikus éjszakáról. Az őrült gyerekek apró nyomait egyébként tessék szó szerint venni, mert a Madness Returnsben kiemelt szerepet kap az összezsugorodás képessége. Ebben a módban nagyon picik vagyunk, és sok olyan platformelemet is észreveszünk, amit amúgy nem, hisz simán átlépnénk rajtuk. A gyerekek által hagyott tippek is rendre így térképezhetők fel, szóval ezúttal érdemes lesz gyakran összemenni. Már csak azért is jópofa a méretünkkel kísérletezni, mert az amúgy is megdöbbentő látvány új perspektívából a megszokottnál is izgalmasabb. S ha már a látványnál tartunk, nem árt kitérni az eszelős pályatervezésre, mely az első részt is a mennyekbe emelte. Amit eddig láttunk, az alapján kijelenthető, hogy az Alice egy gyönyörű játék lesz, s erről ti is megbizonyosodhattok, már ha Miguel kellően szép képeket szúr be a cikk mellé. Csodaország tájai, flórája és faunája egyszerűen mindent ver dizájnban, ami hirtelen eszembe jut, a szörnyek groteszk volta pedig olyan ellentétet szít a – már amikor – békebeli tájjal, melyre előzetesen képtelenség felkészülni. Az utolsó (és igazából egyetlen) rákfene, ami elronthatná az élményt, a PC-s irányítás, a készítők viszont ezt is kijavították, így kijelenthetjük, hogy a tálalással biztosan meg leszünk elégedve. S hogy minderre a jóra meddig is kell várnunk? Nos, egészen pontosan június 14-ig, mert akkor jelenik meg a játék. A magunk részéről nagyon izgatottak vagyunk, mert amit eddig megtudtunk a Madness Returnsről, az szinte csak pozitív dolgokat sugall. Bízzunk benne hát, hogy a folytatással az anyagi biztonság is meghonosodik Alice háza táján, és ezzel a zseniális ex-ides fenegyerek American (a boxban bővebben) is magára talál végre. Már csak párat kell aludni.

www.pcguru.hu/1573

» Az első Alice fantasztikus játék volt, a folytatás pedig legalább olyan jónak tűnik. Reméljük, hogy a várható kritikai siker mellé ezúttal anyagi megtérülés is társul majd.

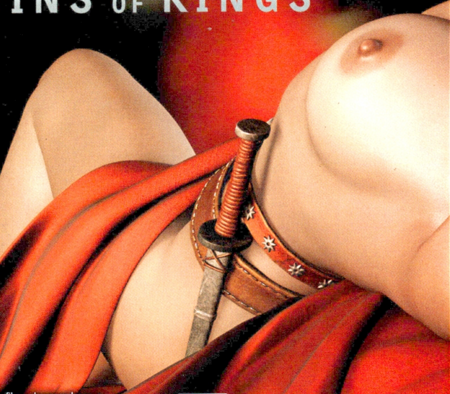
»CHOCHO

PRO
Fantasztikus atmoszféra és csodás látvány

KONTRA
Az őrület és a zsenialitás közti határmezsgye vékonyságát a bevétel adja majd meg...

THE WITCHER 2

ASSASSINS OF KINGS



[IRTA MIGUEL] **Szexszel mindent el lehet adni, azonban a sikerhez több kell. A lengyel recept szerint a meztelen csajok mellé kell még vér, erőszak, fajgyűlölet, és ha van rá lehetőség, koronás fejek is a porba hullhatnak: ezt egybeöntve ugyanis olyan történet kerekedik, hogy még a legelszántabb kritikusok sem találhatnak fogást rajta.**

A 2007-es évben a CD Projekt majdnem megfogta az isten lábát: az esztendő, sőt, a közelmúlt egyik legkiemelkedőbb keményvonalas RPG-jének kiadása után csak azért úszott el a biztos világhír, mert pont rossz gazdasági helyzetben akartak nagyot fogni. A PC-s Witcher tökéletesítése mellett egészen 2009-ig nem adták fel a konzolos változat kiadását, márpedig ez nyilván nem kevés erőforrás feláldozására kényszerítette a csapatot, míg végül belátták, hogy egy halott szörnyet még Geralt sem akarna sokáig csépelni. A második rész bejelentése körül még akadtak olyanok, akik féltek, hogy az elmúlt időszak túlzó vállalásai miatt a folytatás minősége sem lesz elfogadható, azonban az első képek és videók bemutatása után hamar elhallgatott minden károgás, hiszen a csapat nemcsak túlszárnyalta az előző rész technikai színvonalát, de olyan minőségű, részletességű és hangulatú világot hozott létre, amilyenre csak a legnagyobbak képesek.

VÁLTOZÓ IDŐK

Egy folytatás kapcsán talán az mutatja meg a legjobban az új rész értékét, hogy kik értékelik a változásokat. Ha csak a megrögzött rajongók tapsikolnak, ott valami komoly baj van, hiszen akkor vagy csak olyan elemek alakulnak át, amik a vásárlók egy kis csoportját érintik, vagy olyanok, amiket az átlagember nem is tartott rossznak. A CDPR nem óvatoskodott, az alapoktól építettek újra mindent, de úgy, hogy a nagy fúrás-faragás közepette nem veszett el a lényeg, az első részben is jól érezhető, Sapkowsky-regényekből kölcsönzött hangulat. A grafika, a harcrendszer, a történetkezelés, a tárgyhasználati rendszer – igazából könnyebb felsorolni, hogy mi nem változott. Az alapok azért maradtak: a főszereplő ismét Geralt, a witcher (tudom, hivatalosan „vaják", de ha nem baj, én maradnék az angol változatnál), aki munkája szerint szörnyvadász, átlagos mindennapjai azzal telnek, hogy pénzért mindenféle rusnya dögöktől szabadítja meg az egyszerű népeket, szabadidejében meg vagy a világot menti meg, vagy nőkkel hetyeg. A játékmenet is rímel a 2007-ben megismertekre, hiszen a szerepjátékos vonalat most sem elsősorban a karakterünk tápolása, sokkal inkább a döntéseink és a többi szereplővel ápolt kapcsolatunk alapján dinamikusan változó történet jellemzi.

Nem újdonság tehát, hogy az adott helyzetekben hozott döntéseink csak jó pár játékóra múlva köszönnek vissza, azonban a Witcher 2-ben nem egy lépcsőfokkal, de egy egész emelettel fejlettebb megoldást kapunk. Egyrészt már a legapróbb mellékszálakban is visszaköszön, hogy egy-egy apró figyelmetlenség egy közepesen érdektelen párbeszédben milyen fatális végeredményt hozhat, másrészt amikor azt írtam, hogy a döntéseink hatására a játék dinamikusan változik, nem vicceltem: attól

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

Geralt első kalandja kelet-európai próbálkozástól szokatlan méretű, zajos sikert aratott, és a második rész már az első percekben bebizonyítja, hogy nem a véletlen műve volt mindez 2007-ben, hanem a lengyel csapat tudja, mitől döglik a légy.

Az első részben nagyjából mindegy volt, milyen ruhát vagy fegyvert viselünk, de a folytatásban Geralt külseje hűen tükrözi a játékos választásait: a fenti bőrkabátot hamar lecserélhetjük, ha nem tetszik

függően, hogy a számos szereplő közül kit választunk szövetségesnek, a helyszínek is változhatnak. A Witcher 2 második fejezetének kezdő helyszíne például nagyban függ attól, hogy az első részben (az „Act I-ben, nem a Witcher 1-ben, a félreértések elkerülése végett) kivel tartunk, de nyugi, lesz idő a döntés meghozatalára. Szintén a kellemes újítások közé tartozik ugyanis, hogy az igazán fontos döntések meghozatalára csak véges számú másodpercünk van, így sokkal erősebb a morális kényszer, főleg akkor, amikor két nyilvánvalóan rossz döntés közül kell választanunk sem mindegy, hogy egy nemest próbálunk átverni, vagy egy parasztot, akinek már az apja sem volt harangöntő. Érdekesség, hogy a karakterlapon a sok egyéb, minket jellemző adaton túl azt is nyomon követhetjük, mennyire vagyunk ügyesek az adott beszédtechnikai gyakorlatban.

Nehéz jó példát hozni a fent leírt rendszer érzékeltetésére anélkül, hogy akár egy kicsit is ellőném a sztori poénjait, márpedig ezt semmiképp sem szeretném, hiszen a Witcher 2 fő történeti szála nemcsak a mai mezőnyben erős, de úgy általában a szerep-

Minden szempontból továbbfejlesztett változat, igazi, méltó folytatás 2007 egyik legjobb európai szerepjátékának

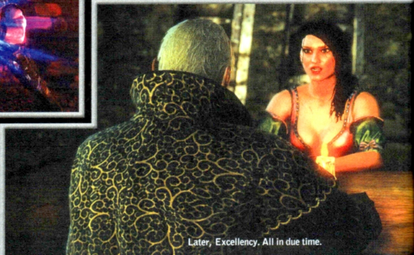
egyet, ami az adott helyzetben a kevésbé kellemetlen. Aztán persze, ahogy az első részben már megszokhattuk, előbb-utóbb mindig kiderül, hogy nincs helyes döntés, csak a következmények súlya tér el, hiszen korántsem mindegy, hogy egy piti bűnözőt hagyunk futni, vagy egy egész város elf és törpe lakosságát felemésztő konfliktust szabadítunk el.

A dialógusokat azonban nemcsak ez az időbeli megkötés jellemzi, hanem az adott esetben megjelenő extra lehetőségek: az adott válaszlehetőségek mellett megjelenő ikonok jelzik, hogy mire kell kattintanunk a fenyegető, a megvesztegetni vagy épp a békíteni szándékozó folytatásért. A siker azonban egyik esetben sem törvényszerű, a biztos használathoz egy bizonyos tapasztalat minden módszernél kell, és persze az játékok közt is kivételes. Ráadásul mindezt úgy sikerült összehozni, hogy a mellékküldetések legnagyobb része is egy-egy külön kis mese (természetesen a magából kifordult, kelet-európai fajtából: itt a hét törpe nem pusziért áll sorba a hercegnőnél). A nagyjából 35 órás fő szál mellé még legalább ennyi idő jut a kisebb küldetésekre, de nem kell attól tartani, hogy a szokásos „hozz tíz virágot a mezőről" klisékbe futunk, még a hidat lerombolő troll móresre tanítása, vagy az erdőt elárasztó szörnyek kiirtása sincs meg 180 fokos fordulatok vagy fejtörők nélkül. Ha el nem is árulhatom a történet részleteit, egy lapáttal az izgalomra azért rádobhatok: kezdéskor Geralt börtönben van, márpedig ez egy „Királyok gyilkosai" alcímű játékban minimum rossz ómen a jövőt illetően. Ha még azt is hozzáteszem, hogy „fuck" és a „you" az első két

Ha akad egy kis szabadidőd

Már az első részben sem csak a szex és a harc állt a nyomozásban megfáradt játékosok rendelkezésére. A mostani kínálatban a kockapóker és a kocsmai bunyó mellett a szkander látható: ez utóbbi kifejezetten élvezetes, és egérrel bizony nem is könnyű feladvány (egy folyamatosan mozgó célt kell adott területen tartani), az erősebb ellenfelek esetén komoly koncentráció kell a győzelemhez.

A látvány még az első rész emlékeihez képest is zseniális, a fejlesztők nagyon eltalálták minden apró részletet – sajnos a gépigény sem alacsony, de valamit valamiért, ugye…



Later, Excellency. All in due time.

Nincs zsákbamacska: a Witcher folytatása is legalább annyira véres, sötét és nyomasztó, mint az első felvonás – mi mondjuk pont emiatt szeretjük...

A döntések még az előző részben tapasztaltakhoz képest is fontosabbak, érdemes jól megfontolni, kivel mit üzletelünk

szó, amit a főszereplő kimond a második részben, akkor belátható, hogy nem egy átlagos mélységű pöcegödörben kell majd az orrunkat a matéria fölött tartani.

TECHNIKAI SPORT

Mivel a történeti elemzésnek komoly értékcsökkentő hatása lenne, maradjunk az amúgy nem kevésbé fontos részleteknél, mint például a grafika. Szerencsére most nincs szükség arra, hogy az unalomig ismert „nem a külcsín a fontos" közhellyel operáljunk, ugyanis a játék minimum gyönyörű. Az első rész sem volt csúnya a maga idejében, de az aktuális epizód motorját minden fintorgás nélkül elfogadnánk szabványnak, és az a törvény sem lenne ellenünkre, hogy aki ennél csúnyább motort gründol össze, annak vonják vissza az engedélyét, hiszen ha egy varsói csapatnak megy, akkor másnak sem lehet gond. A Witcher 2 grafikájában nem is az a durva, hogy mennyi mindenre képes, hanem hogy milyen részletesen kidolgozott minden apróság. Nem nagy dolog, ha egy játékban dinamikus napszak- és időjárásváltó rendszer van, mégis hangulatos, ahogy a hajnal első sugarai megjelennek keleten. A napsütés amúgy kifejezetten jól sikerült, a fényárban úszó helyszínek láttán az ember nehezen hiszi, hogy nem valami DirectX-bemutatót néz. Persze ehhez azért nem árt, ha jól összerakott géppel indulunk neki Geralt kalandjainak: a tesztgép Core i3-as processzora, 4 GB RAM-ja és 5770-es Radeonja alaposan megizzadt, hogy a legnagyobb részletességen mutassa meg a világ szépségeit – könnyen lehet, hogy a boltokba kerülő változat a tesztverziónál jobban optimalizált kódsorral rendelkezik (e témában lásd a környéken elhelyezett doboz információit), és az is biztos, hogy a megfelelő skálázhatóság is segít a dolgon. Örömteli, hogy az első rész mára legendává vált hibái nem köszönnek vissza: egyrészt fellélegezhetünk, mert nem néz ki ugyanúgy mindenki a városban, másrészt meg már most mondom, hogy nem kell külön szórakoztató olvasnivalót készíteni a gép mellé – a töltési idő csak magasabb grafikai részletességnél jelenik meg, de ott sem számottevő az üresjárat. Az ígérteknek megfelelően alacsonyabb felbontás mellett sokszor töltés nélkül futkározhatunk a helyszínek között, egy-egy nagyobb belső helyszín töltése miatt szakad csak meg az élmény pár másodpercre.

Persze nemcsak a külső újult meg, az irányítás sem maradt érintetlen. Ebben a témában érdemes óvatosan közelíteni azoknak, akik szerették az első rész ritmusos kattintgatásra, illetve helyesen megválasztott harcmodorra építő harcrendszerét, ugyanis ez szinte teljesen eltűnt. A két kard maradt (a fémpenge az emberek, az ezüst pedig minden egyéb ellen), sőt, a gyors, de kicsit sebző, illetve a lassú, de csonttörő hatású támadás is visszatért, azonban korántsem úgy, ahogy azt várnánk. Kicsit előreszaladok, amikor azt mondom, hogy ez a küszöbön álló konzolos változat egyik következménye, de nem kell megijedni, a csaták csak az első pár szinten tűnnek kattintásmaratonnak, ahogy Geralt fejlődik, úgy sikerül egyre több stílust és elgondolást vinni a harcba is. Jó példa ennek érzékeltetésére a több ellenfél elleni harc: míg az első epizódban ez egy, a kezdetektől használható stílus volt, most külön kifejlesztendő képesség, ami jó esetben is csak a tizedik szint környékén válik elérhetővé. Amíg ez nincs meg, addig bizony marad a jól átgondolt védekezés és ide-oda gurulás, no

A VAJÁK MAGYARUL

i

Nem sokkal a játék megjelenése előtt komoly hiányt orvosolt a PlayOn kiadó a Librivel karöltve: lefordította a Witchernek alapot adó könyveket az eredeti lengyelről magyarra, így már azok is megismerhetik Geralt kalandjait, akik (eléggé el nem ítélhető módon) nem beszélik a Visztula népének nyelvét. Ha vásárlás előtt szeretnél kritikát olvasni a műről, mindenképpen lapozz hátra, egészen a Külvilág rovatig, ott kiemelt helyet biztosítunk Sapkowsky mesternek.

MÁR A SZEX SEM OLYAN, MINT RÉGEN

Az első rész legemlékezetesebb lehetősége a csajoskártya-gyűjtés volt, a meglehetősen gyerekded megoldással kapcsolatban szerencsére a fejlesztők is érezték, hogy csak egyszer lehetett elsütni, a második részre valami komolyabb kell. Nos, a legjobb megoldás született: a játék motorjával készített, erotikus-közeli átvezető videókban megy végbe a játék minden aktusa, és ha kemény pornóra nem is kell számítani, mindenképpen szabadabb látványt üt meg a Witcher 2, mint bármelyik másik, ma kapható játék – annak is van előnye, ha nem az USA cenzorai ülnek az ember nyakán...

Geralt világában a fajgyűlölet és a terrorizmus ugyanúgy napi aktualitás, mint nálunk

Fura ellenfelekből és csúnya sebhelyből is jut majd Geraltnak elég a második részben is...

Ezt a képet érdemes tüzetesen megvizsgálni, Geralt kidolgozása egészen elképesztő

meg a szintén visszatérő varázslatok okos használata. A védekezés és a mágia nem véletlenül került egy mondatba, az új rendszerben ugyanis minden harc közbeni blokk és bűbáj energiapontot fogyaszt, amire érdemes odafigyelni, hiszen ugyan automatikusan visszatöltődik, semmi sem kellemetlenebb, mint mikor pár feleslegesen ellőtt Igni miatt nem tudjuk mivel felfogni a bejövő pofont. Ha pedig egy picit odafigyelünk a kardvívó képességünk fejlesztésére, hamarosan megkapjuk a meglehetősen hasznos és halálos lehetőséget, a védő- és támadómozdulatként egyaránt szolgáló riposztot.

Szintén újítás (és konzolos kikacsintás) a CTRL lenyomására megjelenő gyorsmenü (figyelem, az idő ilyenkor csak lelassul, de nem áll meg, így gondoljuk meg jól, hogy valóban elő akarjuk-e hívni, miközben három óriáspókkal tangózunk), amiben a varázslatok és a penge anyagának kiválasztása mellett a meditáció is elérhető. Az első rész meglehetősen idegesítő része most nagyrészt megjavulva tér vissza. Nagyrészt, mert végre ott és akkor térdelünk le pihegni picit, ahol és amikor csak kedvünk tartja (leszámítva persze a közelben ólálkodó szörnyek zavaró hatását), de azért még mindig van mit faragni a rendszeren. Engem a teszt alatt az borított ki, hogy a különböző gyógyitalokat is csak meditáció közben ihatjuk meg, aminek lássuk be, sok értelme nincsen. Persze némi tanulás után már természetes lesz, hogy a nagyobb csaták előtt keresünk valami félreeső helyet, ahol rossz alkoholista módjára bedobunk valami zavaros löttyöt, de a fejlesztők makacsságán túl nem sok minden indokolja a térdelve ivás kizárólagosságát.

A történet legkisebb részlete is szórakoztató, és végre a mellékküldetések sem merülnek ki a megszokott klisékben

A KUPAK ALÁ ZÁRT HALÁL

Ahogy az első részben nem volt aktuális a karakterkasztok kérdése, úgy most is a szintlépésnél elosztott pontok határozzák meg, kik is vagyunk valójában. A három út most is a harcos, a varázsló és az alkimista (illetve csapdakészítő egyben) lesz, azonban érdemes szem előtt tartani, hogy az igazi erősséget a három út kombinálása jelenti, mégpedig a szó leggyakorlatiasabb értelmében. A Witcher 2-ben lehetőséged nyílik a különböző szaktudásaid és képességeid hatékony keverésére. Tegyük fel egy pillanatra, hogy seregnyi ellenfél közeledik feléd (nemegyszer megesik majd, ne félj), akik így, egy tömegben mindenképpen komoly veszélyt jelentenek. Érdemes hát egy olyan, előre elhelyezett csapdával vagy egy közéjük vágott gránáttal kezdeni, ami nemcsak helyhez köti őket, de mérgező, gyúlékony gázt is ereget magából. A piromán hajlamúak már tudják, mi jön: egy jól pozícionált tűzvarázslattal forrósítsuk fel a hangulatot, a hirtelen támadt tűzvihar túlélőit pedig kínáljuk meg néhány jól irányzott kardcsapással (esetleg szedjük le őket kellő távolságból dobótőrünk segítségével).

Egyes megszerzett tulajdonságokat tovább finomíthatunk és tápolhatunk, ha az utazásaink során talált mutagének segítségével megpiszkáljuk őket picit. A végeredmény a használt alapanyag minőségétől függően változik, a három különböző

MÁS BŐRÉBEN

Konkrét főszereplővel operáló szerepjátékokban meglehetősen szokatlan megoldás, de mindenképp hangulatos: egyes helyzetekben lehetőséget kapunk a történet többi szereplőjének irányítására is. Ezek persze átmeneti alkalmak, és nem terjednek tovább egy-egy párbeszédnél vagy csatánál, de igazi hangulatbomba minden egyes „hatalomátvétel", ráadásul kivételesen szórakoztató megoldás ez arra, hogy olyan fontos eseményekről szerezzünk tudomást, amik nem Geralttal történnek.

Van egy régi kaedweni szólás: egy szajha sosem harap meg egy másik szajhát.

...lám, lám. Egy witcher! Gyertek lányok, mutassatok mag...

HA MINDEN ÍGY MARAD

Egy játékot majd' egy hónappal a megjelenése előtt tesztelni nem fáklyásmenet: a kapott verzió tartalmilag ugyan teljes volt, azonban technológiailag még nem egészen. A fejlesztők listája alapján minden olyan probléma, amibe a teszt során ütköztem, rajta van a javítandó dolgok listáján, de ha mégsem sikerül minden hibát javítani, akkor a következő a teendő: a cikk végi pontszámból kérlek, kedves olvasó, vonj le vagy 10 százalékot. A játék ugyan tartalmi szempontból, szerepjátéknak tökéletes, de csak akkor, ha a teszt alatt tapasztalt grafikai és fagyási hibák nem kerülnek bele a végleges, bolti változatba. Ígéret volt rá, és a lengyel szavatartó fajta.

erősségű mutáns molekula a neki megfelelő gyenge, közepes vagy erős változást hozza. A készítők talán az első rész nem túl sikeres bronz-ezüst-arany rendszerét próbálták meg kiváltani ezzel, és nem is sikertelenül, én a teszt során folyamatosan nézegettem, hogy milyen eredményt érhetek el a génjeim manipulálásával.

NEM MINDEN PAPSAJT

Ahogy arra már többször utaltam a cikkben, a lengyel srácokat nem ejtették a fejükre, a biztos PC-s piac mellett majd hülyék lennének nem ismét nekifutni a konzolos világnak. A teszt leadásának időpontjában a portolás még nem megerősített tény, de nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy tudjuk: ha az alapváltozat eladásai az elvártak szerint alakulnak, akkor a Witcher 2 záros határidőn belül zöld és szürke dobozban is kapható lesz. Ez a vonal sok apróságot megmagyaráz a játékkal kapcsolatban, amiket ha hibának nem is tartok, egy elejtett megjegyzést megérdemelnek. Nem kell megijedni, a játék nem „konzolosodik" el, nem lett sem könnyebb, sem egyszerűbb (ha más nem, hát az Insane nehézségi fok is ezt bizonyítja: ha Geralt itt hal meg, úgy is marad, nincs visszatöltögetés), de időnként az ember bele-belebotlik furcsaságokba. Az első, hogy a játék automatikus, checkpoint-rendszer-szerűen mentési rendszert is tartalmaz, de ha valaki nem akar kocsonyaként remegő idegbeteggé válni a rendszerre bízott mentés okán, az gyógyuljon rá a gyorsmentést rejtő F5-re (hacsak nem akarsz folyton a menüben a save után turkálni). A másik apróság a harc: a gyorsmenü kör formája egyértelműen a konzolos analóg karok használatának megkönnyítését szolgálja, és valószínűleg akkor sem jelennek meg lengyel kommandósok a szerkesztőségben, ha az első rész ritmusalapú harcának kukázását is a kontrolleres irányítás számlájára írom. Szerencsére a végeredmény tényleg nem zavaró, inkább csak a CD Projekt Red munkáját könnyíti majd meg az esetleges portolás során, mintsem a PC-s felhasználóktól követel komoly áldozatokat.

Kellemes dolog, mikor az ember szavai három és fél év után sem vesztenek aktualitásukból. Továbbra is tartom ugyanis, amit a 2007/13-as számban írtam: a lengyelek megint megcsinálták. A Witcher 2 pontosan azt adja, amit (nemcsak a Witcher, de úgy általában az RPG) rajongók elvárnak, méghozzá úgy, hogy közben minden lehetséges ponton jó irányban fejleszti tovább a játékélményt. Kevés helyen lehet belekötni abba, amit a fejlesztők a korongra pakoltak, mert bár a végeredmény nem tökéletes, az összhatás bioware-i magasságokba emeli a lengyel csapatot, és ahogy három és fél éve, úgy most sem lehet kérdés, hogy megéri-e az árát az a hatvan órányi csoda, amit a boltban leszurkolt összegért cserébe kapunk – igen. Persze csak akkor, ha nem frusztrál, hogy az év egyik legjobb játékával kell játszanod.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»93%

www.pcguru.hu/1801

» A CDPR a legnagyobbak közé lép: minden, ami jó volt az előző részben, előrelépett, és az új elgondolások is jó irányba lökik a szekeret. Májusban sem túlzás: az év egyik legjobb játéka!

»MIGUEL

PRO
A grafikai részletek és a történet hangulata szinte az első pillanattól magával ragad.

KONTRA
Csupa olyan, ami elméletileg csak a nem végleges, tesztváltozatban maradt benne.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2,2 GHz, 1GB RAM, GeForce 8800 512 MB VRAM, 16 GB HDD

»92%«

Igyál egy korty bort. És most térjünk vissza a lényeghez.

BÉTATESZT DOVER FELETT!

IL-2 Sturmovik Cliffs of Dover

[ÍRTA TIKA] **Az IL-2 Sturmovik a becenevéhez méltón ("Fekete Halál") teljesített a PC-s piacon, megvan benne mindaz, amit egy repülésszimulátortól várnánk – sok-sok izzadságcsepp, látvány, realizmus –, ugyanakkor taccsra is vágta a teljes konkurenciát (közel 350 géptípussal nehéz versenyezni). Úgy tűnik, önmaga, pontosabban a folytatás lehet végül a nagy mumus...**

Kezdjük rögtön egy találós kérdéssel. Mi az: Dover fehér szikláin fekete foltok? Nos, minden egyes folt egy játékos, aki úgy gondolja, a második világháborús repülőgépek smafuk, és joystick nélkül is menni fog a nagy kaland. Újabb szénné égett lenyomatokat produkálhatnak azok, akik szerint a kézikönyv meg a tréning felesleges sallang. Az IL-2 Sturmovik persze sosem volt könnyű játék, kivétel talán csak az a múltkori kis kitérő, amikor betömték a konzolos-árkád vonal száját a Wings of Prey-jel, de jellemzően ez az a szimulátor, ahol a műkedvelők a gyengébb fokozatokon leróhatják tiszteletüket a kampányban, a profik pedig full realisztikus beállításokkal évekre elegendő kihívást találnak online vonalon.

A jelenleg kapható legrealisztikusabb repülőgép-szimulátor, kőkemény kihívással és jó néhány kellemetlen hibával...

A Storm of War munkacímen futó project fejlesztése közel öt éve kezdődött, és a hosszúra nyúlt periódusban Olegék 22 embere dolgozott azon, hogy végül egy fia Sturmovik ne legyen a játékban. Az új epizód ugyanis elvonult a nyugati hadszíntérre, azon belül is az 1940-es év angliai csataként ismert eseményében hagyhat a játékos vaskos láb-, pontosabban propellernyomot. Mindkét oldalról körüljárható a téma, ez angol repülősként egy komplex történetben bontakozik ki, amit a küldetések közben olvasgathatunk. Nagy barátja vagyok a bajtársi szellemet, romantikát és persze azt a felfokozott idegállapotot visszatükröző írásoknak, főleg, hogy a rádióforgalmazás is követi a cselekményt, mégis inkább, ha már szöveges verzió, akkor a németek történelmileg pontos bevetései mellé tenném a voksot. A horogkeresztes repülők ugyanis három úgynevezett minikampányban (BF-109, Bf 110, Stuka) a korabeli hadműveleti naplókban szereplő bejegyzéseket követik. És itt következik három kérdőjel: az első, hogy miért nem dinamikus egyik kampány sem, aztán miért nem fejlődik legalább a pilóta (kitüntetések etc.), és végül eligazítás, illetve a leérkezés utáni összepacsizások helyett komolyan azt gondolták, hogy elég lesz elolvasni az angol oldal melodrámáját?

A REPÜLÉS NEM KÖNNYŰ MŰFAJ!

A gyakorlógép egy Tiger Moth, az oktató pedig birkatürelemmel megáldott ember, aki a világért se hagyná, hogy a földbe fúródjunk, épp csak az a gond, hogy a tananyag és a repült típus köszönő viszonyban sincs az elkövetkező bevetésekkel. Mintha Trabanttal készítenének fel fél óra alatt egy Forma 1 versenyre. A mélyvíz pedig gyorsan itt van, hamarosan szép nagy Heinkel kötelékek zúgnak London felé, vagy Messerschmittek töltik be az eget, és fel kell szállnunk. A korabeli brit gépek, az elavult Hurrican, de még az MK I Spitfire sem az a kimondott örömrepülésre termett kategória, erre a Complex Engine Management és az Engine Temperature Effects együttes használatakor döbben rá az ember. Ebben a kombinációban gyakorlatilag arról szólt egy küldetés, hogy a levegőben is maradjak, de azért ne robbantsam fel a motort. A másik oldalon a BF-109 Emil kezesebb gép, persze a realizmus mutatókkal kezdetben itt is óvatosan játszunk. Elég, ha figyelembe vesszük azt az egyszerű tényt, hogy az üzemanyag épp csak elég átkaristolni a csatornát és vissza, plusz van jó esetben tíz percünk a légi harcra, tehát minden gázadásnál a szemünk sarkából figyelni kell a mutatót. A Stuka, de ugyanígy a Me-110 az igazi kihívás ebben a műfajban, minden tiszteletem Ruddelé, aki 2000 küldetést élt túl ebben a repülő koporsóban (Ju-87), nekem ugyanis a kampánybéli 5-6 is örökkévalóságnak tűnt.

KÖRÜLBELÜL 500 BILLENTYŰZETPARANCS, ÉS CSAK KÉT KÉZ...

Képzeljük el, hogy felszálltunk, sőt, repülünk, ami döbbenetesen jó érzés. Suhan alattunk a táj – na jó, nem mindenhol suhan azért úgy, ahogy kellene (lásd lentebb), de látszik, hogy komoly infrastruktúra van odalent.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Maddox Games**

MŰFAJ **szimulátor**

MULTI **128 fő**

INFO

Oleg Maddox kicsiny cége, Oroszország egyik legnagyobb független fejlesztője, az 1C égisze alatt munkálkodik. 10 év alatt az IL-2 Sturmovik 5 kiegészítőt és egy konzolos mellékágat tud felmutatni, amelyek Japántól Magyarországig (Forgotten Battles) majd' minden nemzethez kapcsoltak hadszínteret és géptípust.

Tippek, trükkök, tanácsok

KEZDŐKNEK

A bekapcsolt robotpilóta (A) felszáll helyetted, végigmegy az útvonalon, sőt a légiharcot is levezényli. Ha úgy érzed, túl sokat takar a pilótafülke, Ctrl+1 kombival kikapcsolhatod. Az No Objects Icont se aktiváljátok, mert így a vizuális azonosítással nem kell szenvedni.

CHECK YOUR SIX!

Minden vadászgépnek van úgynevezett „vakfoltja", ez értelemszerűen a hat óra irány (a hátunk mögött), amit az ülés és a kabin kialakítása teljesen eltakar), ha észrevétlenül akarunk támadni, innen tegyük, ha védekezünk, ezt figyeljük.

MAGASSÁG=ÉLET

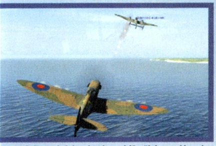
A magasság könnyen konvertálható sebességgé, a sebesség pedig magassággá, a légiharc tehát egyfajta energiacsata, aki magasabbról indul, vagy az adott pillanatban nagyobb sebességgel bír, annál van az előny – érdemes tehát odafigyelni erre.

BOOM&ZOOM

A legegyszerűbb taktika az úgynevezett Boom&Zoom, amely a jó emelkedőképességű vadászokra van kihegyezve. A lényege, hogy nagy magasságból rázuhanunk az ellenfélre, tüzelünk, majd komolyabb irányváltoztatás nélkül felemelkedünk az eredeti magasságba.

Miért sárga az orra? Mert egy csomó madárnak sárga a csőre. Így könnyebb elvegyülni köztük

Nagyvárosok és kicsik, utak, repülőterek, radarállomások, vagy a Csatorna hullámai, egyre megy, ebben a műfajban ilyen részletességet még nem láttunk a talajon (London nevezetességeit nyugodtan fel lehet keresni). A gép rázkódása és a pilóta reakciói (G-erők, imbolygás) tükrében a „vadászrepülőben ülök" élmény tényleg valóságosnak hat, és csodaszép vizuális effektek keretezik. A felhőkből kilépve bepárásodik a kabintető, majd lassan felszárad a pára, a merevítések és a műszerfal domborulatai pazar árnyékokat vetnek, miközben az üvegfelületeken visszatükröződések láthatók. Minden műszer él, a kabinbelső hajszálnyit sem tér el a korabelitől, a kapcsolók természetesen működnek, és kívülről is komoly szőrszálakat kéne elhasítani, hogy találjunk valami hibát. Az IL-2-höz képest a repülési modell sokkal több változót vesz figyelembe (a fizikát leíró kódrész állítólag húszszorosa az IL-2-énak), amely főleg változó időjárási körülményeknél, illetve alacsony magasságban lenne érezhető (a diavetítés során nem tűnt fel). Egy-egy gép berepülése pedig komoly mutatvány, sok idő és rutin kell ahhoz, hogy felszálláskor, utazósebességen vagy harci helyzetben a megfelelő keveréket, propellerállásszöget, fordulatszámot használjuk, és persze a motor hűtéséről se feledkezzünk meg. Ez a normál szituáció, és még hol vagyunk attól, hogy akadozó motorral, ellőtt vezérsíkkal vánszorgunk vissza a bázisra. Ha az Anthropomorphic Control is be van kapcsolva, újabb strigulát tehetünk a szopóág mellé, ugyanis ebben az esetben a pilótának tényleg két keze van, tehát ha az egyik a botkormányon, a másik pedig teszem azt a fékszárnyat igazítja, akkor hiába nyúlunk bármi egyéb funkcióhoz, biológiai képtelenség okán ez hasztalan.



Ha a víz felett kezdesz el füstölni, az talán még a jobbik eset. Jobb csobbanni, mint robbanni

EGY KUPAC VASMADÁR

18 repülhető gép van: Spitfire, Hurrican, Ju-87, Ju-88, Heinkel 111, Tiger Moth, Bf 109 E-3, Bf 110, G.50, Blenheim, BR. 20 és ezek különféle modifikációi. Mint látható, bombázó, kétmotoros romboló és együléses vadász egyaránt van az éra gépei közül, sőt, néhány olasz is, amelynek a Full Mission Builderben (küldetésszerkesztő) látjuk majd nagy hasznát. A gépek szabadon színezhetők, variálhatók a jelzések, még a kopás mértékét is be lehet állítani, sőt a gépágyúk hevedereibe tetszés szerint válogatható össze a gyújtó, nyomjelző, stb. lőszer.

CRAPS OF DOVER?

A küldetések naná, hogy életszerűek, és a földi irányítás is meglehetős biztonsággal terel a bombázókötelékek irányába. Az összecsapásokban az AI az arany középúton mozog, nem utolérhetetlen, de alapos módszerességgel lövi szét a hátsód, ha gyengébb gépben ülsz, vagy hibázol. A sérülésmodell 200-300 „alkatrésszel" gazdálkodva produkál látványos lezuhanásokat, töréseket, füstöt és tüzeket. A nagy tömjénezés mellett azonban szót kell ejteni a hibákról, és az egyik ilyen az optimalizálás. Ha a Crysis 2 tökéletesen futott a gépeden, akkor reménykedhetsz, ugyanis a megjelenés napján a nagyobb városok felett csak diavetítés folyt – ezt az első patch többé-kevésbé kipofozta, így izmos gépeken most már jól fut. A steames multiplayert is a folt tette helyre, és jó pár bugot szintén ki lehet pipálni. A kezelőfelületet is tudtam utálni, miután a chat és rádióüzenet baromi ronda ablakait – kijelöl, jobb egérgomb és close – csak félórányi őrült kattintgatás után sikerült eltüntetni. A patchgyártás nem áll le, a multicore kezelés, optimalizálás és a sérülésmodell területén vannak még tennivalók, de ezzel együtt új multiplayer térképek, gépek, sőt kampányok is várhatók.

GUT, BESSER...?

A kérdés, gondolom, mindenkiben felmerül, ez most jobb, mint az eredeti, vagy rosszabb? A válasz, hogy igen is, meg nem is. Az biztos, hogy komplexebb, szebb, mint az IL-2, sőt, megkockáztatom a 2. világháborús témakörben a javítások után ez lesz az etalon, de csak a profiknak, mert az átlagos játékos ezt a fajta komplexitást ilyen gyenge tréning és kampányopciók (nincs karrierlehetőség, se jutalmazás) mellett nehezen viseli el. Tehát online berkekben lesz/van nagyobb visszhangja, ahol csak az előnyeit tapasztalhatjuk.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/2084

»2-3 hónap múlva magasabb pontszámot adnék, és megemlíteném, hogy kellemes a ránctfelvarrása. Így viszont morogva várok a patchekre és egy jobb karrierlehetőségre...

TIKA

PRO: A létező legrealisztikusabb szimulátor, emellett kifejezetten látványos.

KONTRA: Ki kell várni a javításokat, a még mindig túlzó gépigény mellett, és nincs dinamikus kampány.

GÉPIGÉNY» Pentium Dual-Core 2.0 GHz/Athlon X2 3800+, 2 GB RAM, 512Mb VRAM, 10GB HDD

»75%«

VÉDEKEZZ!

Ha nyomjelzők suhannak el a kabin mögött, borítsunk le a géppel, majd rögtön zuhanjunk, ezzel sebességet gyűjtünk, ha pedig fordulóharcban gyengébb típussal vagyunk, földközelben vagy egy közeli felhőben igyekezzünk elrejtőzni.

CÉLOZZ ÉS LŐJ!

A lőszerjavadalmazás minden gépnél csekély, tehát lehetőleg rövid sorozatokkal operáljunk, viszont ekkor minden csőből tüzeljünk. A megfelelő előretartásban segíthetnek a nyomjelzős lőszerek. A német gépekben a Shift+F1 hozza a középpontba a Revit.

EGY GÉP, EGY TÁMADÓ

Egy ellenséges gépet mindig csak egy gép támadjon, várjuk meg, míg a társunk (AI vagy humán, az mindegy) leválik a célról, és lehetőleg ne a seggében támolyogjunk, mert amikor már lőhetnénk, helyünk és időnk nem lesz manőverezni.

A DUGÓ!

A dugóhúzóba esett gépnél a feladat egyszerű: minél előbb meg kell állítani a többtengelyű pörgést, tehát bot koppig előre, és a gép forgásával ellentétes oldalkormányt tövig be. Ám jobb megelőzni, azaz ne hasra húzott bottal fordulj, és figyelj a sebességre (<250 km/h).

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER™

EGY JÓ CÍM CSÚFOS BUKÁSA

[ÍRTA CHRIS] **Előző számunkban még lelkesen ünnepeltük a legújabb Flashpoint-játék újdonságait, mostanra viszont befutott a tesztverzió, mely láttán kétséges, hogy valaha leülünk még játszani egy Codemasters FPS elé.**

A eredeti Operation Flashpoint még 2001-ben jelent meg, összetett harctéri szimuláció volt, amiben bedobták a játékost egy hatalmas területre, ahol aztán tényleg saját maga dönthette el, hogy milyen módszerrel kívánja véghezvinni a rábízott feladatokat. Több tucat vezethető jármű, életszerű tájékozódási rendszer stb. – mi imádtuk. Aztán a Bohemian Interactive összetűzésbe keveredett a kiadóval, az Operation Flashpoint név maradt a Codemastersnél, a kilépett fejlesztők pedig belekezdtek az azóta is töretlen népszerűségnek örvendő Arma-sorozatba. Azt is imádtuk.

Az Operation Flashpoint név egykoron igen szépen csengett, azonban a Red River már nem öregbíti tovább ezt a hírnevet

A történetnek másik szála a Codemasters-féle Operation Flashpoint sorozat, aminek legújabb epizódja jelen tesztünk tárgya, a Red River, amely a közel másfél éve megjelent Dragon Rising folytatása. Sajnos a tíz évvel ezelőtti részre már nyomokban sem hasonlít a most megjelent alkotás, sőt, még a Dragon Rising nyomába sem ér, hiszen miközben a fejlesztők tettek egy lépést előre, közben kettőt haladtak hátra.

KLÓNOK HÁBORÚJA

A Red River ezúttal Tádzsikisztán földjére repíti virtuális katonáinkat, pontosabban a tengerészgyalogos hadosztály 12 fős szakaszát. Közülük irányíthatunk négy jól képzett lövészt, minden küldetés előtt kiválasztva, hogy kikkel szeretnénk a helyi lázadók megritkításában aktív szerepet vállalni. Hogy miért épp ezen isten háta mögötti országban kell az USA hadseregének terrorista vadászatot tartania, arról az év legviccesebb intrójában tájékozódhatunk, de annyit már most elárulhatunk, hogy maszkos rosszarcúak állnak a háttérben.

Tádzsikisztán amúgy „varázslatos" hely, a térkép szerint hatalmas, sziklás hegységek borítják, kopár, kietlen vidéknek tűnik az európai szem számára. Sajnos a játék sem győz meg ennek ellenkezőjéről, mert miután beindítja Ego-engine féle motorját, kietlen, száraz kép tárul elénk, amit jobbára vegyes érzelmekkel nyugtázunk. A katonák viszonylag jól néznek ki, a fegyverek és a járművek is, de a rücsköς, pixeles táj már korántsem ilyen meggyőző, így a készítők igyekeztek is folyamatos blur-effektekkel takarni a szemünk elől. A látvány megemésztése amúgy egy idő után könnyen menne, ha nem kellene folyamatosan ugyanazokat a hosszú kocsikázásokat és helikopterezéseket átélnünk kőkemény heavy metal hallgatása közepette – ugyanis minden bevetés ezzel kezdődik. Érthetetlen, hogy ha annyi mindent feláldoztak a készítők az életszerűségből, miért éppen ehhez a transzportozáshoz ragaszkodtak, arról nem is beszélve, hogy a XXI. században nyitott Humwee terepjárókkal viszik a csapatunkat, hadd legyenek zsírosabb célpontok a hegyek közt megbúvó ellenség számára. Na nem mintha ez lenne a legnagyobb probléma a játékban előforduló katonai bakik sorozatában. Személyes kedvencem az volt, amikor helikopterrel letettek egy már látványra is halálcsapdának kinéző kanyon aljára, hogy gyalogoljunk már fel és tisztogassuk meg az egészet. Négyen. Arról nem is beszélve, hogy folyamatosan nyomatja a játék, hogy használjunk füstbombát a visszavonulásra, de az a 10. szint eléréséig meg sem nyitható. Sőt, a Codemasters fejlesztői szerint az USA hadserege nem ismeri a precíziós bombákat,

Tippek, trükkök, tanácsok

NE LŐJENEK MEG!
Maradj mindig a csapatoddal, folyamatosan keresd a fedezéket, és kerüld a nyílt területeket. Olyan egyszerű szabály ez, mint egy faék, ezzel kell ébredni és kelni minden katonának, mégis hihetetlen, hogy sokan mennyire képtelenek ezt betartani.

TELETÁR
Keresd a lőszerutánpótlást biztosító ládákat a helyszíneken – de figyelj, mert ez nem lesz túl egyszerű feladat. Egy-egy küldetés akár egy órán át is tarthat, és bizony nem lesz elegendő lőszered a feladatod befejezésére, ha nem keresed meg ezeket.

GYÓGYÍTSD MAGAD!
Ha eltalálnak, vérzel. Ha hagyod, hogy vérezzenek a sebeid, elájulsz, majd szép lassan meghalsz. Ez ilyen egyszerű. Bekapott golyó esetén mielőbb vonulj fedezékbe, s kötözd be a sebeid, és ne hagyd társaidat elvérezni. Kooperatív módban ez duplán érvényes.

A NEHEZEBB JOBB
Ne ódzkodj a durvább nehézségi szintektől, experienced vagy hardcore módban a játékélmény kifejezetten javul. Persze a korrekt játékélményhez nem árt, ha indulás előtt legalább tanulmányozod az eligazító képernyőt, vagy néha elővesed a térképet.

a predátor repülőgépeket, s úgy általában a légi támogatást – hiszen még akkor sem kapunk ilyesmit, ha valóban szükség lenne rá.

KÉT LÉPÉS HÁTRA

A fent említett problémákon könnyedén átsiklik az egyszeri játékos, ezért igyekeztünk mi is elnézőek lenni a játékkal, de a mesterséges intelligencia végképp lerombolta az Operation Flashpoint címbe vetett hitünket, s csak fél kiló húsvéti sonka bemajszolása után tudtuk újra rávenni magunkat, hogy nekiálljunk egy újabb küldetés végigszenvedésének. Ebből a szempontból már a Dragon Rising se igazán jeleskedett, de a készítők különféle PR-szövegekkel könnyen lenyomták a torkunkon a dolgot, s csak a beépített szerkesztő megnyitása és használata után derült ki, hogy a Dragon Rising is tele van szkriptelt jelenetekkel, az MI önmagában pedig kész agyrém. A Red River esetében ezt úgy oldották meg, hogy kikerült a szerkesztő a játékból, cserébe viszont kaptunk egy kooperatív játékmódot, de közben megmaradt a kegyetlenül buta ellenfél és csapattárs kombináció. Az ellenfél ostobaságát gyakran észre sem veszi az ember, hiszen ennek köszönhetően könnyen lelőhetjük a rosszarcúakat, a sikerélmény pedig feledteti a bosszúságokat. Csak egy példa ezzel kapcsolatban: bementünk egy épületbe, ahol egy lázadó állt. Belelőttünk mellette a falba, meg se mozdult, lábon lőttük, de semmi – a fickó ugyanúgy állt, egészen addig, amíg ki nem végeztük. Emellett a társaink is hasonlóan „jól" szerepelnek, formációban maradva képtelenek még egy anyahajót is eltalálni a fedélzeten állva, a fedezékeket pedig gyakran úgy használják, hogy pont arra a részére állnak, ahol két másodperc alatt lelövik őket.

A játék egyetlen árva járműve, a sokat látott Humvee

Ami képen még elfogadhatóan néz ki, az mozgás és játék közben már korántsem szép látvány

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
taktikai FPS

MULTI
4 fős co-op

INFO

Az Operation Flashpoint: Red River nemcsak a PC Guru tetszését nem nyerte el, a szaksajtó átlagosan 64%-ra értékelte a programot a Gamerankings.com oldal szerint. Érdekes módon a konzolos változatok jobb, átlagosan 75%-os értékeléseket kaptak.

Összefoglalva: a Red Riverben már nincs egymás elleni többszereplős játékmód, nincsenek vezethető járművek, helikopterek vagy tankok (csak egy nyamvadt Humwee), és kikerült a programból a küldetésszerkesztő is. Szinte teljesen eltűnt a játékból a Flashpointra jellemző szabadság és életszerűség, még a legnehezebb, hardcore módból is. Ez utóbbira remek példa, hogy a katonáink hiába sérülnek, bármikor felgyógyíthatjuk őket teljes életerőre (az előző részben csak a vérzést állíthattuk el). Ezenfelül nincs semmilyen időjárás, a grafika csúnya, a bugokat pedig már nem is említjük, pedig azokból is van pár tucatnyi. Ja igen, volt olyan ismerősünk, akinek Xboxon, azaz fix hardveren egyszerűen nem indult az eredeti játék.

EGY LÉPÉS ELŐRE

Szerencsére a Red River nemcsak hibákat, de meglepetéseket is tartogat. Ezek közül a legkedvesebb a kooperatív mód, amivel minden küldetést megnyithattunk a barátaink vagy idegenek számára, akik bármikor beléphettek a játékunkba, még akkor is, ha az már zajlik egy ideje. Ennek köszönhetően kicsit fel is lélegezhetünk, ugyanis lecserélődik a cro-magnoni mesterséges intelligencia, legalábbis ami a csapatunkat illeti. Bár itt is akad negatív oldal, hiszen minket többször lőttek le olyan remegő kezű Call of Duty növendékek, akik csak azért tették be a játékot a gépükbe, mert látták a katonát a dobozon, de gőzük sem volt, hogy egyáltalán mit is kéne csinálni. Ennek ellenére kellemeset csalódtunk a kooperatív módban, a játékosok nagy része követte a parancsainkat, nem kóricáltak el, s persze jóval intelligensebben viselkedtek, mint a számítógép által vezérelt társaink. De persze mondanunk sem kell, hogy majdnem mindegyik sniperként szerette volna játszani...

„Ballag a katona, de még ő sem tudja hova..."

Ezenkívül örvendetes újdonság a fejlődési rendszer, ami elviszi a hátán az egész Red Rivert. Ennek köszönhetően képesek leszünk küldetésről küldetésre lenyelni a bakikat, továbbmenni egy-egy kegyetlenül nehéz helyszínen, vagy akár többször is végigjátszani valamilyen küldetést. A játékban négy szerepkör közül választhatunk, mindegyik szerepkörben tapasztalati pontokat gyűjthetünk, így szintet is lépünk, s ezáltal új fegyvereket, hasznos kiegészítőket, jobb irányzékokat nyithatunk meg, valamint különféle perkeket is akaszthatunk hőseinkre, amiknek köszönhetően még jobban teljesíthetünk a játékban. Emellett minden küldetésünket arany-, ezüst- és bronzérmekkel jutalmazza a program, amiket általános képességekre költhetünk, amelyek már minden kasztra vonatkoznak: gyorsabb vagy kitartóbb futás, pontosabb célzás gépkarabéllyal stb.

VISZLÁT, FLASHPOINT!

Köszönjük szépen az elmúlt éveket, de ezek után inkább maradunk az Arma-sorozatnál, ha életszerű katonás játékkal szeretnénk agyonütni az időt. Ez a Flashpoint már korántsem ugyanaz, mint az eredeti, még a Dragon Risinghoz képest is inkább hátraarc történt, mintsem előrelépés. Persze itt van nekünk a fejlődési rendszer és a remek coop-mód, de közben teljesen kiherélték szegény játékot, amitől az egész csak egy közepesen gyenge tucatprogram lett.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1990

»A rövid fejlesztési idő és pár érthetetlen döntés megtette a hatását: a Red River felejtős tucatprogram lett, amit még a fejlődési rendszere és a kooperatív játékmenete sem ment meg a lebőgéstől.

»CHRIS

PRO
A kooperatív módtól sokat javul a játékélmény, a fejlődési rendszer pedig még újrajátszásra is sarkallja a játékost.

KONTRA
Nulla szabadság, nincsenek járművek, nincs kompetitív multi, és a mesterséges intelligencia botrányosan rossz.

GÉPIGÉNY» P IV 2 GHz, 1 GB RAM, 245 MB VRAM PS 2.0, 6,3 GB HDD

»63%«

RÖVID SOROZATOK
Guggolj, feküdj hasra, és soha ne pazarold a lőszert feleslegesen azzal, hogy hosszú sorozatokat lősz távoli, kivehetetlen célpontokra. Ha kell, állítsd át a fegyvered tüzelési módját, s mindig célozz az ellenség feje fölé.

VISSZAVONULÁS
Amennyiben nyilvánvalóan túlerőben van az ellenfél, vonulj vissza, rendezd a soraid, kötözd be a sebeid, majd állíts fel új védelmi vonalat hátrébb. Használj füstgránátot, hogy fedezd a visszavonulásod – persze csak majd a 10. szint után, mikor megkapod.

FEDEZŐTŰZ-BIZTOSÍTÁS
Használd ki, ha könnyűgépfegyver van a birtokodban, s biztosítsd a fedező tüzet a társaid számára, amíg ők megkerülik az ellenséget, s oldalba támadják őket. Visszavonuláskor dobj füstgránátot, és tartsd folyamatos tűz alatt az ellenséget.

ÓVATOSAN ODABENN
Minden épület, minden ablak és sikátor veszélyforrásnak tekinthető mindaddig, amíg 100%-osan meg nem bizonyosodtál arról, hogy biztosítva vannak. Épületek átfésülésekor használd az oldalfegyvered vagy valamilyen CQB karabélyt.

LEGO Pirates of the Caribbean The Video Game

[ÍRTA BATE] **Épp egy hónapja, hogy a PC Guru hasábjain beszámoltunk a Lego Star Wars harmadik részéről, és máris itt egy újabb Traveller's Tale által fejlesztett játék, amely ezúttal a legendás Jack Sparrow karib-tengeri kalandjait ülteti át kocka környezetbe. A kérdés persze adott: lehet élvezni ugyanazt a receptet kilencedszerre is?**

A mikor 2005-ben a Traveller's Tales elkészítette az első Lego-alapú akció-/platformjátékát, nagy valószínűséggel még maguk a fejlesztők sem sejtették, hogy mit szabadítanak a világra. Egy olyan játéksorozatot, amely hatévestől akár egészen kilencvenkilenc éves korig képes lekötni a könnyed szórakozásra vágyó nagyérdeműt. Persze ahogy jött a siker, úgy ütötte fel a fejét a pénz iránti vágy is, és hirtelen mindenki szeretett volna egy szeletet az igencsak népszerű Lego-tortából. A Star Wars saga után megjelent a még abszolút élvezhető Indiana Jones, aztán az inkább már közepesnek tekinthető Batman, érkezett egy totális rókabőr Lego Indy folytatás, és 2010-ben találkozhattunk a mágusok legismertebbikével, Harry Potterrel is, igaz, ő legalább már néhány újdonságot is fel tudott mutatni. Aztán a Lego Star Wars III bejelentését követően talán még a legelvakultabb rajongók is farkast kiáltottak, ám legnagyobb meglepetésünkre a jól bevált recepten még lehetett finomítani, így a klónháborús kaland abszolút korrekt játék lett. Ennek ellenére a kalózos változattól már semmit nem vártunk, behelyeztük a gépbe a tesztlemezt, elindítottuk a programot, aztán azon kaptuk magunkat, hogy már megint ránk esteledett.

Hiába tartunk már a kilencedik hasonszőrű játéknál, furcsa módon a formula még mindig működik. Főleg kalózokkal!

JÁRT UTAT A JÁRATLANÉRT...

Kezdhetném a játék pozitív oldalának taglalását a számtalan újítással, azonban azt kell, hogy mondjam, ebből nem sok jutott a kalózos epizódba, legalábbis olyan egészen friss stratégiai játékelemekkel, mint amilyenekkel a SWIII: Clone Warsban is találkoztunk, most nem lesz alkalmunk összefutni – habár azért akadnak bónusz pályák, ahol irányíthatóvá válik mind a Fekete Gyöngy, mind a Bolygó Hollandi. Ami meglepő, hogy a program ellenére sem lesz unalmas, és ezt többek között a fergeteges hangulat számlájára írható. Már a Karib-tenger kalózai filmek is részben a humoruknak köszönhették a sikerüket, és a széria ezen elemét tökéletesen sikerült átültetni a legós változatba is. Mikor először látjuk meg a Jack Sparrow minifigurát, azonnal mosoly húzódik a szánkra, és mindez csak fokozódik, mikor szembesülünk a Johnny Depp által életre keltett karakter lényegét egy az egyben visszaadó vicces mozgásanimációval. Egész egyszerűen nem lehet nem imádni a figurát, s hiába találkozhatunk a filmekből átemelt 70 különböző szereplővel, szinte biztos, hogy mindig – de legalábbis ha nincs semmilyen karakterfüggő feladat – a jó öreg Jacket akarjuk majd irányítani.

Persze egyetlen figura nem visz el a hátán egy egész programot, és nincs ez így most sem, ugyanis a Lego Pirates tényleg nagyszerű szórakozást biztosít úgy is, hogy nem találkozhatunk eget rengető újdonságokkal. Pár apróság persze akad, mint például Jack varázslatos iránytűje, amivel mindig ki lehet szagolni néhány elrejtett különleges tárgyat vagy a továbbjutáshoz szükséges eszközt, sőt, ezúttal a víz sem halálos,

ADATOK

KIADÓ
Disney

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció/platform

MULTI
2 fős offline kooperatív

INFO

A LEGO játékok „gyártása" nem egy rossz biznisz, ugyanis csak az egy hónapja megjelent LEGO Star Wars III-ból a cikkünk írásáig 1,3 millió darabot értékesítettek, és ez a szám még nőni fog...

A TRAVELLER'S TALES LEGÓI

A Traveller's Tales 2005-ben megfogta az isten lábát az első Lego játékával, hiszen egy olyan franchise-t hoztak létre, amelynek ez idáig minden egyes darabja igen jól fogyott, és 1-2 részt leszámítva még a szaksajtótól is mind pozitív kritikákat kapott. Listánkból kiderül, hogy az elmúlt hat évben pontosan hány Lego témájú játékot dobtak piacra.

2005 LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME

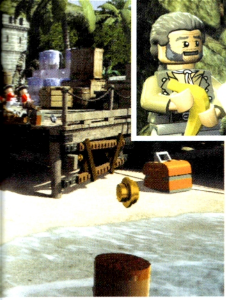
2006 LEGO STAR WARS: THE ORIGINAL TRILOGY

2007 LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

2008 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

2008 LEGO BATMAN: THE VIDEO GAME

2009 LEGO BATTLES



A Lego játékok elmaradhatatlan eleme, hogy szinte minden tereptárgyat szétrombolhatunk – mi például ezt imdájuk a legjobban ebben a sorozatban

kalandozhatunk a tengerben is, de az ilyen igazából leheletnyi változásoktól függetlenül minden maradt a régiben. A pályaelemek rombolhatók, gyűjtögetni kell a Lego-érméket, Lego-objektumokat kell építgetni, csapatot kell verbuválni, kutathatunk a különböző rejtett extrák után, és mindenféle logikai feladványokat kell megoldani a továbbjutás érdekében – ami érdekes, hogy ezeket a tárgyvariálós feladatokat most sokkal jobban élveztük, mint korábban, köszönhetően annak, hogy jóval ötletesebbre és változatosabbra sikerültek, mint a megelőző epizódokban.

MINDEN EGY HELYEN

Ahogy arra már utaltunk, az a tény, hogy a játék élvezetes, nagyban köszönhető az alapjául szolgáló filmeknek. A karakterek szerethetők, a kalózos környezet külön bónusz, és jó látni, ahogy a már látott trilógia egyes elemeit játszhatóvá varázsolták a fejlesztők. Jack és Will első kardpárbaja, a kalózhajók ostroma, a benszülöttek elöli menekülés, a harc a tengeri szörnyekkel, ezek mind-mind olyan momentumok, amelyek kellemes emlékeket ébresztenek az emberben, és remek élmény, hogy most saját magunk játszhatjuk végig ezeket a jeleneteket. Mindezt pedig csak tetézi, hogy a zene briliáns, a grafika a Star Wars III-hoz hasonlóan kifejezetten jól mutat, és vannak még olyan finom apróságok, mint például a fejezetenként változó ötletes töltőképernyők.

Apropó fejezetek. A játékban nemcsak az eredeti trilógia játszható végig, de a hamarosan érkező negyedik film cselekménye is, azonban itt kell megjegyezni, hogy azok számára, akik nem látták a filmeket, a sztori valószínűleg teljesen követhetetlen

JÖNNEK A KARIB KÉSZLETEK!

Talán nem is tudjátok, de Lego videojátékot csak olyan készletekből lehet készíteni, amelyek a játékboltokban is megvásárolhatók. Éppen ezért a valódi Lego-játékosok sem maradnak Karib-tenger kalózais készletek nélkül, hiszen a film premierjével nagyjából egy időben a boltokban is kaphatók lesznek a sorozathoz kapcsolódó ilyen-olyan kalózos csomagok. A Lego cég ebben az évben összesen kilenc dobozt dob piacra ebben a témakörben, s ezek között lesz egészen kicsi és hatalmas készlet is – ez utóbbira remek példa a Queen Annes Revenge, amely egy hatalmas hajó, 1097 Lego elemből, hét minifigurával.

lesz (végig, nem csak a 4. rész esetében), ugyanis a szöveg nélküli, humoros fricskákkal jócskán megszórt átvezető jelenetek nem igazán töltik be a korrekt történetmesélő szerepet. Éppen ezért – és azért is, hogy maga a játék teljes mértékben élvezhető legyen – érdemes a program beszerzése előtt egy Karib-tenger kalózai maratont tartani. Ez a tanács egyébként még azoknak is jól jöhet, akiknek már megkopott az emlékezete a három korábbi mozifilmet illetően.

A RÉGI NÓTA

A kalózos Lego-őrület azonban nem csak a játékélményében hasonlít elődeire, úgy általában az egész koncepció nem változott. Továbbra is maradt az offline (ezúttal is osztott képernyős) kooperatív mód, a rengeteg gyűjtögethető extra tartalom (200 üvegbe zárt hajómodell megtalálása, 20 piros kalap begyűjtése, 85 arany Lego kocka megszerzése, 160 elásott tárgy felkutatása), megnyitható játékelemek a lobbiként szolgáló kikötőben, és újra találkozhatunk néhány korábbról már ismert, de még mindig bosszantó fejlesztési bakival. Habár érezni, hogy a fejlesztők igyekeztek kiköszörülni a csorbát, a platformelemeken való ugrálás helyenként még mindig totál beláthatatlan, a gép által irányított kollégáink esetenként picikét ostobák, beakadnak, nem segítenek, ráadásul olykor-olykor nem átallanak a mélybe taszítani minket – már persze csak akkor, ha nem esünk le magunktól egy rosszul felmért ugrást követően.

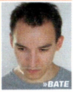
HO-HÓ, KALÓZNAK LENNI JÓÓÓÓ!

Hiába nincs sok újdonság, hiába maradt meg néhány bosszantó tervezési hiba, a Lego-recept még kilencedik alkalommal is működik, főleg ebben a csúcsszuper kalózos környezetben. Ha valaha játszottál a sorozat bármelyik részével, és élvezted, akkor ezt a részt kár lenne kihagynod, sőt, azt is megkockáztatom, hogy azoknak is érdemes tenni vele egy próbát, akik amúgy már ráuntak a folyamatosan érkező részekre.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/2049

»Újítást csak elvétve találni benne, de az ötletes fejtörők, a jópofa karakterek és a kalózos hangulat okán a Lego-játékmenet még kilencedjére is élvezetes.



PRO
Változatos és ötletes fejtörők, Jack Sparrow karaktere, zseniális zene és korrekt látvány.

KONTRA
Újítás nem nagyon van a játékban, és még mindig vannak hibák az „ősidőkből".

GÉPIGÉNY» Intel P4 2.24 GHz/AMD Athlon 64, 512 MB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 7 GB HDD

»82%«

2009
LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

2010
LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

2011
LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME

2009
LEGO ROCK BAND

2011
LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

2011
LEGO BATTLES: NINJAGO

DIGITÁLIS HARCTÉR. EZÚTTAL INGYEN

Battlefield Play4Free

[ÍRTA **CHRIS**] **Miközben szorgosan gyűjtögetjük az aprópénzt az ősszel érkező Battlefield 3-hoz szükséges gépfejlesztésre, addig egy ingyenes változattal kényeztet minket a Battlefield-univerzum.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Digital Illusions CE
Easy Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
32 fő

INFO

Hiába Battlefield a címe, ezt a játékot már nem az eredeti DICE fejlesztette. Persze érthető, hiszen ők épp a Battlefield 3-mal vannak elfoglalva.

Sajnos igen kevés az igényes és ingyenes akciójáték az interneten, hiszen kinek is érné meg több száz órányi fejlesztést beleölni valamibe, amiért nem kap egy fityinget sem? Szerencsére azért akadnak próbálkozások, főképp az Electronic Arts istállójában. A Battlefield Heroest valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, ez volt az a játék, ami annak ellenére, hogy semmibe se került a játékosoknak, kivételesen jól sikerült.

A Battlefield sorozat harmadik részének megjelenéséig még hónapok vannak hátra, a rajongók addig kénytelenek az egyéves szülinapját ünneplő Bad Company 2-vel csillapítani éhségüket. Azoknak viszont, akik nem engedhetnek meg maguknak egy ilyen felsőkategóriás játékot, vagy számítógépük köszönő viszonyban sincs a rendszerkövetelményekkel, jó hír lehet, hogy április elején megjelent a Battlefield Play4Free című FPS, amiben ingyen és bérmentve megismerhetjük a Battlefield-vonulat sajátos és rendkívül szórakoztató játékmenetét.

TANK, HELIKOPTER, REPÜLŐGÉP!

Lássuk elsőként a játékmenetet, ami valószínűleg szinte semmi újat nem hordoz magában azok számára, akik már játszottak valamelyik Battlefield-játékkal. Először is fontos tudni, hogy a Play4Free csakis online játszható, a többszereplős játékmódjában egyszerre 32 fő vehet részt, két csapatra bontva. A program nem igazán bővelkedik a játékmódokban, (egyelőre) mindössze egyetlen darabot találhatunk benne, ami Assault névre hallgat, és itt a sokak által már ismert területfoglalásos játékmenetről van szó. Négy kaszt közül választhatunk, miután regisztráltuk magunkat a játék weboldalán, azaz assault, medic, engineer és sniper felszereléssel indulhatunk, de ezek közül csak egy karakterrel lehet becsatlakozni a mérkőzésekbe, ezért ha meghalunk, kénytelenek leszünk kitartani vele a végsőkig (sajnos emiatt nagyon gyakori, hogy a játékosok fele távozik egy-egy mérkőzés közepén).

Ha röviden körül szeretnénk írni, alapvetően a Play4Free nem más, mint a Battlefield 2 rút mostohatestvére. A játékmenet szinte egy az egyben megegyezik az ott találhatóval, amiben repülőgépek, helikopterek, tankok és harckocsik segítségével vehetik fel a harcot egymással a katonapalánták.

Egyetlen kiváló újítást találhatunk benne, méghozzá a fejlődési rendszert. Arról van szó, hogy nemcsak azért kapunk pontot, ha lelövünk egy tankot, katonát, vagy pontokat foglalunk, hanem minden egyes találat, járműjavítás annyi tapasztalati pontot ad, amennyit sebeztünk. Természetesen ennek köszönhetően katonáink szintet lépnek, szintlépéskor pedig egy képességpontot is kapnak, amit a főmenü Training opciója alatt pakolhatunk fel egy két részből álló képességfára. Minden kaszt sajátos képességekkel rendelkezik, melyeket itt fejleszthetünk tovább. Így tanulhatunk meg repülőgépet és helikoptert vezetni, újraéleszteni, aknákat

Tippek, trükkök, tanácsok

FOGLALJ TERÜLETET!
Mi sokszor azt vettük észre, hogy a játékosok nem akarnak vagy mernek megindulni, hogy bevegyék az ellenfél által irányított területeket. Ugye tudod, hogy ez csak egy játék, nem fogsz igazából meghalni, ha támadsz? Szóval hajrá, a foglalás is sok pontot ér!

SPOTTING
Idegesítően kóstolgat egy sniper, de túl messze van ahhoz, hogy lelődd? Használd a Q billentyűre előugró kommunikációs menüt, s kattints a Spotted parancsra, miközben rajta tartod a célkereszted. Ezzel szinte megpecsételed a sorsát, valaki a csapatodból levadássza.

JELÖLJ BE MINDENT!
Minden bakának jár egy tracing dart nevű pisztoly, amivel csapatunk számára jelölhetünk meg járműveket. Jelölés után a páncéltörő lövedékek követni fogják a célt, valamint még a legtávolabbi zugból is felhívod a figyelmet egy veszélyforrásra.

HELIKOPTERBEN
Helikoptert vezetni nem nagy ördöngösség, ha nem akarunk túl agresszíven szétlőni valamit, ami miatt a földbe csapódhatunk. Az irányítatlan rakétákkal célozzunk a célpont elé, a jobb egérgombra lőhető hellfire rakéták pedig követik a bejelölt célpontokat.

● Egy kis helikopteres fogócska mindig jó móka. Már persze akkor, ha megtanulod vezetni a gépet

● Ha már randa, legalább legyen finom – tartja a régi bölcs mondás

pakolni, gyorsabban mászni a létrán, vagy egyszerűen csak érzékelni, hogy milyen irányból érkeznek a testünkbe becsapódó lövedékek.

EZ NEM A FROSTBITE 2

A Battlefield Heroeshoz hasonlóan a Play4Free is nagyon kevés pályával nyitotta meg kapuit, mindösszesen három térképet találhatunk benne, melyek a Battlefield 2-ből lettek átemelve, meg egy kicsit módosítva a pergősebb játékmenet céljából. Hiába is szeretné a játékos 20-30-as szintűre feltornászni a katonáját, sajnos a rettenetesen kevés pálya miatt nagyon hamar unalomba fullad minden, s igazi elvetemült fanatikusnak kell lenni ahhoz, hogy a 15. szint felett még valami ösztönözzön a játékra. A másik tény, ami sokakat elriaszthat a játéktól, az a látvány, ami elég kopottas és egyszerű. A külalak nagyjából 3-4 évvel ezelőtti minőséget képvisel, amit azzal próbáltak modernné, kicsit fogyaszthatóbbá tenni a készítők, hogy az egészre ráhúztak egy zajszűrőt, hogy mégse legyen már minden olyan puritán. Nincsenek shader 3-as árnyékok, nincsenek látványos füst- vagy robbanáseffektek, de még egy árva tükröződést sem látni sehol, ezért az egész kb. úgy néz ki, mint a Counter-Strike: Source, csak itt nagyobbak a pályák. Különösen idegesítő, hogy 16:9-es képernyőmódban a feliratok, kijelzők (azaz HUD) nincsenek átalakítva széles képernyős változatra, ezért a játék egyszerűen csak széthúzza a 4:3-as grafikákat.

HOGYAN JÁTSZHATSZ A BF PLAY4FREE-VEL?

A játék telepítéséhez először is látogasd meg a battlefield.play4free.com oldalt, majd kattints rá a Play Now gombra. Ha először jársz az oldalon, akkor ezután feltűnik a böngésződ tetején egy, a telepítés megerősítéséhez szükséges sáv, amiben engedélyezned kell az alkalmazást. Ezután indítsd újra a böngésződ, majd kattints ismét a Play Now gombra. A következő lépésben letöltődik a számítógépedre a kliens, amit ettől kezdve csakis a fent említett weboldalon indíthatsz el, ezért ne keresd a start menüben vagy a játékok között.

Ingyenes Battlefield FPS, komoly kompromisszumokkal. Ennek ellenére egy próbát simán megér mindenkinek

Sajnos ugyanez a helyzet a hangokkal is. Nem hallani, hogy milyen irányból közeledik egy jármű, hogy milyen messze lövöldöznek a többiek, a háttérzajok pedig gyakran összekeverhetők azokkal a hanghatásokkal, melyekre valóban érdemes odafigyelni. Persze a fent említett hiányosságok bizonyos szinten érthetők, hiszen a fejlesztők egy mindenki számára elérhető programot szerettek volna letenni az asztalra, ami még az olyan gépeken is elfut, amilyennel kis országunk nagyszámú lakossága is rendelkezik. Nem kell alá 20-40 ezer forintos videokártya, 4 GB memória és Windows 7, egy sima Pentium 4-es gépen is vígan elfut, munkahelyi gépeken ideális GDP-romboló lehet.

MÉGSE OLYAN INGYEN AZ INGYEN

Abban az esetben, ha kicsit többet szeretnénk kihozni a játékból, mint amit alapból kínál nekünk, már elő kell vennünk a pénztárcánkat és megkeresni a hitelkártyánkat, ugyanis az EA az úgynevezett mikrotranzakciós fizetési módszerrel igyekszik behozni valamennyit a fejlesztési költségekből. Valódi pénzünket a játékban található Battlefunds nevű pénzmagra cserélhetjük, ami nagyjából a forinttal van egy árfolyamon, tehát 2000 pont majdnem 2000 forintba kerül, s ebből vásárolhatunk magunknak jobb fegyvereket, XP-növelőt vagy különleges, másoktól eltérő öltözetet. A Battlefield Heroeszal ellentétben (legalábbis az első verziókkal, később ez is megváltozott ott) a megvásárolható fegyverek jóval hatékonyabbak az ingyenes változatoknál. Ezek darabja 1000 forint körüli áron lehet a miénk, tehát ha csak ennyit fektetünk be, még akkor is olcsón hozzájutottunk egy jó kis mordályhoz.

TÖLTSEM, VAGY NE TÖLTSEM?

Nem szeretjük ezt a mondatot papírra vetni, de most megtesszük: töltsétek le a játékot! Persze azért vagyunk ilyen bátrak, mert bárki ingyen játszhat vele, boltban ne is keresse senki. Nincs szükség bonyolult regisztrációkra vagy bivalyerős gépre a futtatásához, alapvetően pedig nagyon izgalmas szórakozást kínál, még akkor is, ha élettartama közelében sincs a fizetős Battlefield játékokénak. Annyi bizonyos, hogy értékelésünket igen nehéz szívvel biggyesztjük cikkünk végére, ugyanis ár-érték arányt nézve a Play4Free mindent lepipál, hiszen nem kellett érte egy fityinget se fizetni. ●

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/2042

»Nem teljesen ingyenes, de attól még tökéletes kikapcsolódást jelenthet bárki számára, aki eddig gép vagy pénz hiányában csak álmodozott a Battlefield világáról.

»CHRIS

PRO: Ingyen játszható, ötvözi a Battlefield játékok sajátosságait, és szinte minden gépen elfut.

KONTRA: Bűn ronda, gagyik a hangok, és egyelőre csak 3 térkép van hozzá.

GÉPIGÉNY» P IV 1,7 GHz, 512 MB RAM, 256 MB VGA, 1 GB HDD, 256 kbit Internet

»75%«

KÖTÖZD MAGAD!

Vásárolj teljesítménypontért kapható kötszereket, s használd azokat, amikor csak tudod. Kicsit lassúak ugyan, de sok rohangálástól megkímélhetnek, ugyanis ha tovább életben maradsz, nem szükséges rábíznod magad a furcsán viselkedő spawnrendszerre.

BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

Sok felszerelést vihetünk magunkkal, de nem szükséges mindent a számbillentyűkön hagyni. Állítsuk be a G gombot a gránátnak, a C-t a kötszereknek, a V-t a javítóeszköznek, az F-re pedig tehetjük a közelharcot. Ezeken a billentyűkön alapból felesleges opciók találhatók.

REPÜLŐGÉPBEN

A vadászgépek irányítása sok gyakorlást igényel, ha nem megy, akkor inkább ne erőltessük a dolgot. Rengeteg pontot szerezhetsz a földön is, vagy ha beállsz egy légvédelmi rendszer mögé, ezek miatt ráadásul nem túl hosszú életűek a repülőgépek a levegőben.

KÉPESSÉGEK

Pontos utasítást senkinek sem adhatunk, hogy mire költse el a szintlépésekkor megszerzett képességeit, de gránátra és a lövésbecsapódás irányát jelző képességre mindenképp szükségetek lesz. Legalább egy-egy ponttal toljátok fel ezeket, sokat javulhat túlélési arányotokon.

„REMÉLEM, EZÚTTAL VALAMI HATÉKONYABBAT HOZTÁL, MINT A PORTÁL FEGYVER. ELLENKEZŐ ESETBEN – ATTÓL TARTOK – AZONNAL AZ »ÉLETBEN LENNI« KLUB VOLT ELNÖKE LESZEL. HA-HA."

– *GLaDOS*

PORTAL 2™

AZÓTA VÁRJUK A PORTAL FOLYTATÁSÁT, MIÓTA 2007 OKTÓBERÉBEN A VÉGIGJÁTSZÁST KÖVETŐEN LERAKTUK A PORTÁL FEGYVERT. A VALVE NEM KAPKODTA EL A FEJLESZTÉST, KÖZEL HÁROM ÉS FÉL ÉVET KELLETT VÁRNI A MÁSODIK RÉSZRE, AZONBAN BŐVEN MEGÉRTE TÜRELMESNEK LENNI, UGYANIS A PORTAL 2 ESÉLYES AZ ÉV JÁTÉKA CÍMRE.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Valve

MŰFAJ
logikai FPS

MULTI
2 fős kooperatív mód

INFO

A Portal 2 nemcsak a PC Guru szerkesztőségét nyűgözte le, a világ nagy részén a játékos szaksajtó többi képviselője ugyanolyan lelkesen értekezett a játékról, mint mi. A gamerankings.com oldalon a játék PC-s verziója 21 tesztértékelés átlaga alapján a cikkünk készültekor 95,48%-on áll, ami kimagaslóan jó eredménynek számít.

Van egy fontos szabály a PC Guru szerkesztőségben: a cikkíró véleménye szent és sérthetetlen. Azaz, ha a tesztet követően az író azt mondja, hogy az adott játék 90%, akkor az 90%, ha pedig azt mondja, hogy 43%, akkor az 43%, a szerkesztők nem bírálják felül a tesztalanyra adott végső értékeléseket. Tartjuk is magunkat ehhez az elvhez folyamatosan, azonban van a Guru történetében egy olyan teszteredmény, ami azóta is szúrja picit a szemünket. Az ominózus írás a 2007/12-es számunkban jelent meg, az 57. oldalon, és talán már sokan kitaláltátok, hogy a Portalról van szó, amely akkor 78%-ot kapott. A játék, amely szinte mindenkit ámulásra késztetett, amit sokan az adott év legjobbjának, és még többen 2007 leginnovatívabb programjának tartottak. Igazából a PC Guru szerkesztősége is a Portal értékeit maximálisan elismerők táborába tartozik, így most, három és fél évvel az inkriminált cikk megjelenését követően rehabilitáljuk a játékot, ami simán megérdemli a 90%-os értékelést, függetlenül attól, hogy mennyire volt rövid, vagy hogy mennyire (semennyire) nem volt benne multiplayer. A folytatás a várakozásokhoz méltóan minden szinten túlszárnyalta elődjét, és a következő oldalakon azt fogjuk levezetni, hogy a Portal 2 mivel érdemelte ki a tesztünk végén található igencsak impozáns százalékot.

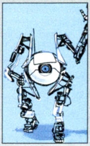
„WE HAVE A LOT OF TESTS TO DO"

A Portal fináléjában a játékos által irányított Chell végül diadalmaskodott a meglehetősen gonosz mesterséges intelligencia GLaDOS felett, és megmenekült az Aperture Science tesztlétesítményéből. Ezt írta felül a Portal 2 bejelentését megelőző héten felpatchelt első rész új befejezése, amelyben láthatóvá vált, ahogy valaki megragadja hősnőnket és visszacipeli egy sztázistartályba, ahol aztán hosszú éveket (Évtizedeket? Évszázadokat?) kellett eltöltenie mély álomban.

A menekülés tehát mégsem sikerült, a Portal 2 elején továbbra is az Aperture Science foglyai, akarom mondani tesztalanyai vagyunk, és csak akkor nyílik újabb esélyünk a szabadulásra, mikor néhány életfunkciós tesztet (és jó pár évet) követően váratlanul feltűnik a Wheatley névre hallgató robotféleség, aki igyekszik segíteni, hogy végleg kijuthassunk a régóta teljesen elhagyatott és a természet (illetve a korábbi rész cselekményei) által jelentősen leamortizált létesítményből. Az akció majdnem sikerrel jár, azonban a kissé balfácán megmentőnknek köszönhetően GlaDOS ismét aktiválódik, és az eszmélést követően azonnal visszadob minket a tesztkamrákba, hiszen – az ő szavaival élve –: „Annyi még a tesztelnivalónk".

PORTAL 2 ARCKÉPCSARNOK

A PORTAL 2 ERÉNYE NEM CSUPÁN A JÁTÉKMENET, HANEM A TÖRTÉNET IS, AMIT MEGLEHETŐSEN ÉRDEKES KARAKTEREK NÉPESÍTENEK BE. ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN MOST EGY HELYRE GYŰJTÖTTÜK A LEGFONTOSABB SZEREPLŐKET ÉS A RÓLUK TUDHATÓ ALAPVETŐ INFORMÁCIÓKAT.



P-BODY

A kooperatív mód egyik irányítható robotja, akit GLaDOS azért hozott létre, hogy ATLAS nevű társával teljesíthesse azokat a tesztkamrákat, amikre ez idáig egyetlen ember sem volt képes. P-Body teste egy, a Wheatley-hez hasonló personality core-ból készült.

CAVE JOHNSON

Az Aperture Science alapítója, aki 1976-ban ad utasítást (többek között) a Portal technológia kifejlesztésére. A Portal 2-ben személyesen nem találkozhatunk Johnsonnal (hisz rég halott), csak a hangját halljuk előre rögzített lemezekről.

CHELL

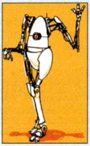
A Portal és a Portal 2 szótlan főhősnője, aki csak akkor látszódik a játékban, ha megfelelő szögben lőjük ki a portálokat. Múltja (és jövője) ismeretlen, habár a Portal 2 során számos utalást találhatunk arra, hogy Chell egy Aperture alkalmazott gyermeke.

GLaDOS

Az Aperture Science 1986-ban áll neki GLaDos (Genetic Lifeform and Disk Operating System) kifejlesztésének, hogy legyőzzék riválisukat, a Black Mesát. 1998-ban GLaDOS-t elindítják, és a gép első lépése, hogy átveszi az uralmat az Aperture felett.

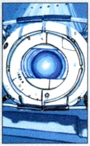
ATLAS

A kooperatív mód egyik irányítható robotja. ATLAS és P-Body kalandja a Portal 2 single player kampánya után játszódik, és feladatuk, hogy összegyűjtsék azokat a lemezeket, amik a többi emberi tesztalany eléréséhez szükségesek GLaDOS-nak.

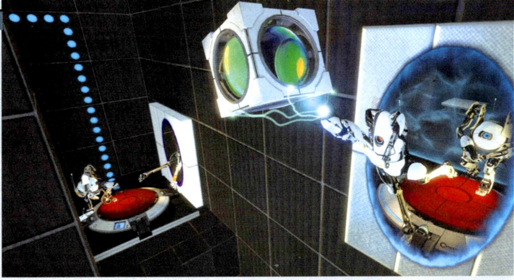


WHEATLEY

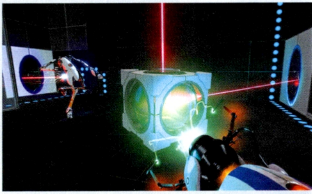
Chell titokzatos megmentője, aki kezdetben nagyon segítőkész, de többek között neki köszönhető, hogy GLaDOS újraindul. Később, a játék folyamán továbbra is segít(ene) nekünk megszökni, majd a dolgok igen fura fordulatot vesznek...



Ugyan GLaDOS évtizedeken keresztül „szendergett", sajnos még a szökésünk előtt felébred, így továbbra is élveznünk kell a társaságát



Habár számos elem visszaköszön az első részből, a Portal 2 egyharmadától olyan eszközökkel és megoldásokkal találkozunk, amelyekről az első rész idejében még csak nem is álmodtunk



A játék folyamán ne csak a feladatokra koncentráljatok, ugyanis számos rejtett helyszín várja, hogy felfedezzétek

GONDOLKODJ PORTÁLOKBAN!

A játéktér tehát ismét az első részben megismert tesztpályákból áll, azzal a hatalmas különbséggel, hogy a látvány már egyáltalán nem olyan steril, mint a Portalban, lévén az Aperture Science kutatókomplexuma katasztrofális állapotban van, a természet utat tört magának, a falak omladoznak, a GLaDos rendelkezésére álló technika nem mindig működik megbízhatóan, és még sorolhatnánk az ilyen-olyan környezetfrissítő nüanszokat. Maga a grafika ugyan nem hozza a mai csúcsjátékok színvonalát, de azért csúnyának sem nevezhető, ám még ha az is lenne, minket az sem igazán zavarna, hiszen ezúttal is a „tesztelés" a lényeg. Ehhez újfent adott lesz a portál fegyver, és a feladatunk (szinte) minden esetben az, hogy a bejárattól eljussunk a kijáratig. Leírva ez a világ legegyszerűbb dolgának tűnik, azonban a tesztkamrák igen rafinált kiépítésének köszönhetően helyenként rendesen meg kell majd dolgoztatnunk a szürkeállományunkat, hogy átlépdelhessünk az Exit felirat alatt.

Elsődleges segítségünk ezúttal is a portálfegyver, amit a speciális, holdkőzetből készült felületekre irányítva teleportációs kapukat nyithatunk meg: a kék színűt rálőjük a falra, a narancssárgát pedig a plafonra, majd a kékbe besétálva kipottyanunk a plafonon keletkezett sárga lyukból. A portálokat persze nemcsak mi használhatjuk, átmozgathatjuk rajtuk a különböző kockákat és egyéb tárgyakat is, a lézernyalábokról nem is beszélve, sőt, a fizikai erőhatásokat kihasználva akár hatalmas ugrásokat is kivitelezhetünk, ugyanis az energia nem vész el, csak átalakul: például függőleges sebességből vízszintessé. Azaz ha a padlóra lövünk egy kék portált, és magasról beleugrunk, akkor a falra lőtt sárgából a zuhanás sebességével bukkanunk fel, így akár nagyobb szakadékokat vagy savmedencéket is áthidalhatunk ezzel a technikával. A variációkat hosszan lehetne még sorolni, a lényeg, hogy minden ugyanúgy működik, mint a Portalban, a térhajlító eszközt használva kell mozognunk a platformok között, és ennek segítségével kell aktiválnunk a kapcsolókat és a többi elmés szerkezetet. Legalábbis egy darabig...

PORTAL 2

Szerencsére a Valve szakemberei ismerik a folytatások szabályait, így a második rész hosszabb és élménydúsabb lett az elődjénél, ráadásul tele van új durranásokkal. Bizony ám, nemcsak a kerettörténetben lesznek váratlan fordulatok, de a fejlesztők jócskán csavarintottak a játékélményen is, bizonyítva, hogy nem egy zseni kapott helyet a csapatban. A portál fegyver mellett ezúttal lehetőségünk lesz használni fényforgató kockákat, dobbantólemezeket, fényhidakat, mozgó csatornákat, sőt, még hajtó-, taszító- és holdkőzet-alapú zseléket is. Az üveggömböt rejtő kockával megtörhető lesz a lézerek útja, a dobbantóval hatalmasakat ugorhatunk, vagy tárgyakat emelhetünk a levegőbe, a fényhidakkal robotokat blokkolhatunk vagy mélységeket szelhetünk át, a mozgó csatornák segítségével utazhatunk vagy mozgathatunk dolgokat. A zselékkel felgyorsulhatunk (sárga változat), pattoghatunk (kék változat), a fehér típussal pedig elérhetjük, hogy bármilyen befestett felületre lehessen portált lőni – arról nem is beszélve, hogy még a golyószórós ütegeket is likvidálhatjuk velük, ha elég ügyesek vagyunk. Az új megoldások természetesen kombinálhatók a jó öreg portál technológiával is, ennek köszönhetően a tesztkamrák egyre rafináltabbak lesznek, és hiába hosszabb a játék, az első részben tapasztalható monotonitás egy percre sem üti fel a fejét, ugyanis folyamatosan új kihívásokkal és az új fejlesztéseknek köszönhetően egészen új megoldásokkal lesz dolgunk. A program helyenként egészen nyakatekert logikát vár a játékostól, azonban részben ettől lesz hihetetlenül szórakoztató az egész. Az egyes eszközök társítása maga a logikai mennyország, és akkor a tesztkamrák sikeres teljesítésével járó eufóriáról még nem is beszéltünk. A Portal 2 single player kampánya kilenc

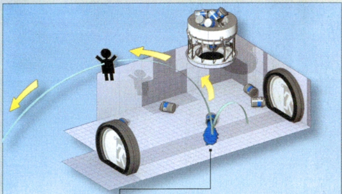
A ZUHANÁS TÚLÉLHETŐ

JÁTÉK KÖZBEN BIZONYÁRA NEKED IS ESZEDBE JUTOTT, HOGY CHELL HOGYAN KÉPES TÚLÉLNI A LEGDURVÁBB ZUHANÁSOKAT IS. A VÁLASZ EGYSZERŰ, AZ APERTURE SCIENCE KIFEJLESZTETT EGY SPECIÁLIS CSIZMÁT (LONG FALL BOOTS), AMI MEGVÉDI A TESZTALANYOKAT A DURVA SÉRÜLÉSEKTŐL.

NINCS TÖBBÉ LEHETETLEN KÜLDETÉS
AZ APERTURE TUDOMÁNYOS ÚJÍTÁSAI

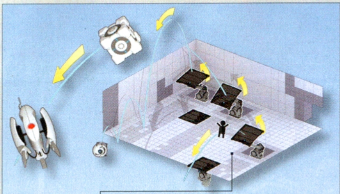
APERTURE SCIENCE INNOVATORS

A PORTAL CSAK A KEZDET VOLT, AZ ELSŐ RÉSZBEN GLaDOS A NEGYEDÉT SEM MUTATTA BE AZ APERTURE TUDOMÁNYOS ÚJÍTÁSAINAK. SZERENCSÉRE ITT A 2. RÉSZ, AMIBEN EGY SINGLE PLAYER ÉS EGY KOOPERATÍV KAMPÁNY ÁLL A RENDELKEZÉSÜNKRE, HOGY LETESZTELJÜK AZ APERTURE LEGDURVÁBB FEJLESZTÉSEIT. EBBEN A KIS TÁJÉKOZTATÓBAN MOST BEMUTATUNK NÉHÁNY OLYAN ÚJDONSÁGOT, AMI NÉLKÜL NEM TUDNÁD TELJESÍTENI A TESZTKAMRÁKAT.



Az Aperture Science kék zseléje, amely azonnal taszítani kezdi azt, ami ráesik, lényegében a pattanáshoz hasonló effektust generálva. Figyelem! A zselé az energiaátadás elvén működik, így csak olyan energiával tud eltaszítani, amilyen energiával „érkezünk" rá.

TASZÍTÓZSELÉ *(REPULSION GEL)*

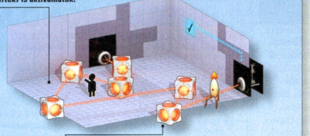


Speciális Aperture Science fejlesztés, amely képes bármilyen szerves vagy szervetlen testet azonnal a levegőben (görbe) pályára állítani. Az Aperture tudósai úgy fejlesztették ki az eszközt, hogy súlytól függetlenül minden testet ugyanolyan erővel dobjon meg a lemez.

DOBBANTÓLEMEZ *(AERIAL FAITH PLATE)*

AKTIVÁLÓ LÉZER *(THERMAL DISCOURAGEMENT BEAM)*

Egyedi Aperture Science lézernyaláb, amely nemcsak a szerves és szervetlen testek elpusztítására alkalmas, de használatával ajtók és egyéb mechanikus részegységek (pl. liftek) is aktiválhatók.

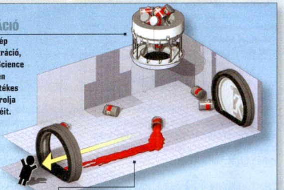


Az Aperture Science speciális kockája segítségével a lézersugarak megtörhetők, sőt, irányíthatók. Több kockával egész lánc hozható létre. Figyelem! A lézer alkalmas szerves vagy szervetlen testek megsemmisítésére.

FÉNYFORGATÓ KOCKA *(WEIGHTED PIVOT CUBE)*

ILLUSZTRÁCIÓ

Figyelem! A kép csupán illusztráció, az Aperture Science természetesen nem öreg festékes hordókban tárolja speciális zseléit.

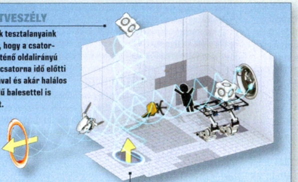


Az Aperture Science narancssárga zseléje, amely a súrlódás megszüntetésével azonnal megnöveli a rá helyezett test sebességét. Figyelem! A zselé csak már meglévő energiát tud megsokszorozni, így a ráhelyezett testnek már eleve rendelkeznie kell mozgási energiával.

HAJTÓZSELÉ *(PROPULSION GEL)*

BALESETVESZÉLY

Felhívnánk tesztalanyaink figyelmét, hogy a csatornában történő oldalirányú mozgás a csatorna idő előtti elhagyásával és akár halálos kimenetelű balesettel is végződhet.

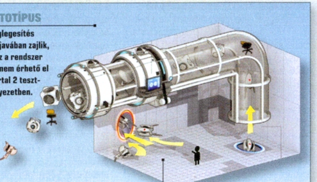


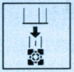
Szupertitkos Aperture Science fejlesztés, mozgó csatornák folyékony azbesztből, amelyek képesek szerves és szervetlen testek szállítására is. Az Aperture szakembereinek tudását jól bizonyítja, hogy a kísérletek során sikerült a csatornák mozgásirányát is megváltoztatni.

MOZGÓ CSATORNA *(EXCURSION FUNNELS)*

PROTOTÍPUS

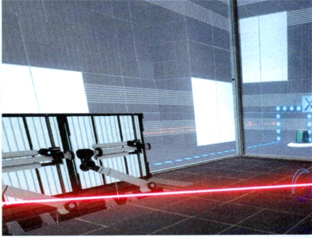
A véglegesítés még javában zajlik, így ez a rendszer még nem érhető el a Portal 2 tesztkörnyezetben.

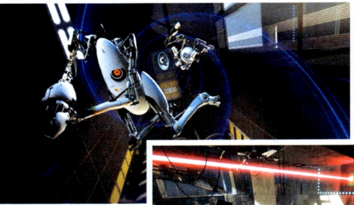


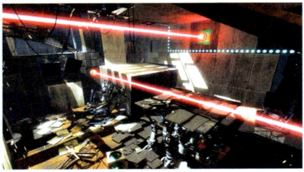


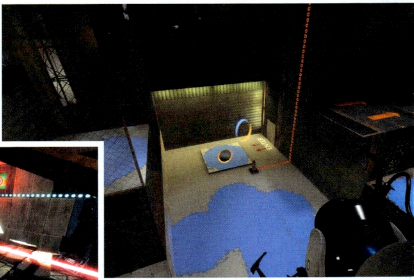
Vákuum technológiával működő magasnyomású csőrendszer, épületen belüli villámgyors termékszállításra. Figyelem! A Vákuumcső szabálytalan használata komoly anyagi károkat és akár személyi sérülést is okozhat.

VÁKUUMCSŐ *(PNEUMATIC DIVERSITY VENT)*









A játék egyértelműen legélvezetesebb része, mikor három új technológia kombinálását követően sikerül eljutni az aktuális tesztkamra kijáratához

fejezetből áll, ennek végigjátszása – elsőre – átlagosan hét órát vesz igénybe, azonban a játékmenet (és a körítés) annyira briliáns, hogy kétszer ennyit is bőven el tudtunk volna fogyasztani belőle.

AZÉRT VANNAK A JÓ BARÁTOK…

Csak hét óra? Jöhetne a fitymálló kérdés, azonban nem szabad elfelejteni, hogy ez csak az egyjátékos kampány. Márpedig ez itt egy szinte tökéletes folytatás, amiben helyet kapott egy teljesen egyedi kooperatív mód is, amiben egy barátunkkal szövetkezve kell teljesítenünk a single playertől teljesen különböző öt fejezet tesztkamráit. A rendelkezésre álló technikák persze ugyanazok, mint az egyjátékos mód esetében, de a helyszínek eltérőek, és az ad zseniális csavart a kooperatív mókának, hogy a pályákat csakis közös összefogással lehet megoldani, azaz a kihívás csak akkor teljesül, ha a játékosok által irányított mindkét robot (ATLAS és P-body) átsétál a kijárat kapuja alatt – márpedig ez csak akkor valósul meg, ha a két szövetséges együtt gondolkodik, és folyamatosan segítik egymást. Az ötlet nagyszerű, a kivitelezés azonban már rejt magában buktatókat, ugyanis a fejlesztők hiába bocsátottak a rendelkezésünkre egymást segítő funkciókat (visszaszámláló, portáljelölő, kép a képben megoldás), a kooperatív módot csak akkor fogjuk igazán élvezni, hogyha birkatürelmünk van, és valóban megértjük egymást a partnerünkkel – négy portál, két dobbantólemez és egy kocka összehangolása ugyanis nem éppen könnyű feladat (és akkor a zselés és egyéb mókákról még nem is szóltunk). Ennek köszönhetően a Steam random párválasztója rögtön kiesik a képből, nekünk legalábbis több próbálkozás után sem sikerült olyan embert találni, akivel sikerült volna akár csak az első pálya teljesítése. A legjobb egyébként, ha a két kooperáló játékos egy helyiségben tartózkodik, s itt jön elő a konzolos verziók előnye, ott ugyanis adott az osztott képernyő, ami nagyban elősegíti az agybaj nélküli játékélményt. S ha már konzolok, érdemes kitérni a PS3-as verzióra, amely Steamworks-támogatással rendelkezik, azaz a Sony konzolját birtoklók játszhatnak a PC-s (vagy MAC-es) pajtásaikkal is – már persze akkor, ha éppen megy a PSN.

A kooperatív módban persze nemcsak a közös játékélmény garantálja a szórakozást, hanem az is, hogy a kis robotjaink folyamatosan új gesztusokat tanulhatnak (integetés, pacsi, kő-papír-olló, tánc stb.),

„A TUDOMÁNY NEM A MIÉRTEKRŐL SZÓL. HANEM ARRÓL, MIÉRT NE?"
CAVE JOHNSON

A GURUK MONDJÁK

MIVEL A PORTAL 2 AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA VOLT, KÍVÁNCSIAK VOLTUNK, HOGY A GURU STÁBJÁNAK TÖBBI TAGJA MIKÉPP VÉLEKEDIK A TAVASZ KÖZEPÉN BOLTOKBA KERÜLŐ PROGRAMRÓL…

WILSON – NEM TÖKÉLETES, DE MAJDNEM

Wheatley és a zseniális Stephen Merchant már önmagában elviszi a hátán a Portal 2-t, de aztán még bejön Cave Johnson, majd a különböző színű zselék is, és akkor végleg megvesz kilóra. Lehetne kicsit nehezebb, változatosabb, féltávnál szerintem a tempó egy kicsit visszaesik, de ennél tökéletesebb folytatást azért nehéz lett volna elképzelni.

A LOGIKAI JÁTÉKOK KIRÁLYA – CHRIS

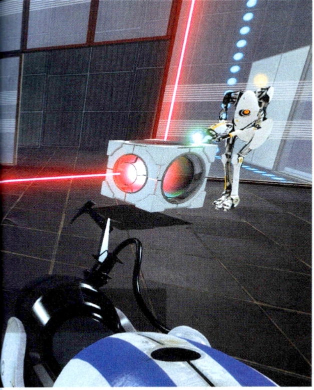
Kicsit elfogult vagyok a Portal 2-vel kapcsolatban, mert imádom a logikai játékokat. Nem is tudtam nemet mondani a Portal 2 premier napi megvásárlására, de minden fillérjét megérte. A feladványok egyszerűen odaragasztottak a székhez, a humor pedig olyan szinten átjárta az egészet, hogy folyamatosan mosolyra állt a szám minden dialógus alatt.

MIDNITE – AZ IDEÁLIS FÉRJJELÖLT

Ha a Portal 2 ember lenne, hozzámennék feleségül. Humor és hangulat szempontjából az évtized játéka, a dialógusok (főleg a coopban) mind elképesztően zseniálisak. Ráadásként a pályák végén Einsteinnek érezhetjük magunkat, ami ritka élmény a videojátékok kategóriájában. Túlszárnyalta az első részt úgy is, hogy már tudtuk, mire számítsunk.

NINCS RAJTA FOGÁS – MIGUEL

Tökéletes folytatás lett, ami pont azokból a szeletekből adott többet, amikből az első rész rövidke végigjátszása után kértünk volna még. Ráadásul végre a történet sem lóg csak úgy a levegőben, minden kimondott szóval többet tudunk erről a hátborzongatóan vicces alternatív világról. Ráadásul évek óta nem röhögtem ennyit játék közben, mint most.



A LEGJOBB ACHIEVEMENTEK

A STEAMNEK HÁLA MÁR NEMCSAK AZ XBOX 360- ÉS PS3-TULAJOK SZEREZHETNEK KITÜNTETÉSEKET, HANEM A PC-S JÁTÉKOSOK IS. A PORTAL 2-BEN ÖSSZESEN 50 ACHIEVEMENT VÁRJA, HOGY „KINYISSUK" ŐKET, EZEK KÖZÜL VÁLOGATTUNK NEKTEK ÖSSZE ÖT KIFEJEZETTEN ÉRDEKES DARABOT.

DROP BOX
Ezt az „öcsit" akkor kapod meg, ha sikerül egy kockát úgy egy kapcsolóra helyezned, hogy egyszer sem érsz hozzá. Portálokkal természetesen ez is könnyedén megoldható.

AIR SHOW
Kooperatív achievement, amit úgy szerezhetsz meg, ha egy portálból kirepülve végrehajtasz legalább két gesztikulációt még mielőtt földet érnél.

NARBACULAR DROP
Ezt a kitüntetést akkor kapod meg, ha kooperatív módban egy nyitott portált (tehát van másik fele) lősz a partnered alá, mikor ő éppen gesztikulál.

PRESERVATION OF MASS
A tesztkamrákból semmit nem lehet kivinni, de ezt a szabályt te megszegheted. Legalábbis a single 07-es tesztkamrájában. Ha sikerül, jön az „öcsi".

OVERCLOCKER
Ez az achievement akkor jár, ha sikerül megoldanod a single player 10-es tesztkamráját hetven másodperc alatt. Igazi profiknak szóló feladat. Neked megvan már?

„RENDBEN, GONDOLKODTAM. HA AZ ÉLET CITROMMAL KÍNÁL, SEMMI ESETRE SE KÉSZÍTS BELŐLE LIMONÁDÉT."

CAVE JOHNSON

így interakcióba kerülhetnek egymással, sőt, még maga GLaDOS is folyamatosan kommentálja a teljesítményünket, meglehetősen epés beszólásokkal tarkítva az akcióinkat, ezzel biztosítva a folyamatos kihívás melletti állandó humorfaktort.

POÉN A LELKE MINDENNEK

Ha pedig már felhoztuk a tesztmániás mesterséges intelligencia kommentárját, akkor nem mehetünk el szó nélkül a Portal 2 azon része mellett sem, aminek köszönhetően az alapvetően jó játékból zseniális, az év játéka címre esélyes program lett. Ez a rész pedig a körítés. Na nem a grafika (ami mondjuk a nem mai csirke Source motor ellenére azért megállja a helyét), hanem az a hihetetlen világ és történet, amivel a Valve szépen körbevette a tesztkamrák játékmechanizmusát. Ami a Portallal csak egy ingyenes „kiegészítőnek" indult az Orange Boxban, az mostanra egy komplett mitológiával rendelkező világgá vált, ami ráadásul szerves része a Half-Life univerzumnak. És nemcsak a mélység és a határtalan kidolgozottság számít, hanem az is, ahogy az alkotók az egészet képesek voltak nyakon önteni elborult és elvont poénokkal. GLaDOS, az új belépő Wheatley és az egész Aperture Science-t alapító Cave Johnson szövegei lenyomják a legjobb stand-up komikusokat is, a profi színészekkel (Stephen Merchant, J.K. Simmons) felvett szinkron pedig utánozhatatlan élményt garantál. A vizuális humor és a popkulturális utalások folyamatosan nevetésre sarkallják az embert, a rejtett, felfedezésre váró helyszínek, a jópofa csavarok, az ötletes achievementek és a sok apró finomság (mint például a Half-Life 2-ben emlegetett Borealis dokkja, vagy a Black Mesa emlegetése) pedig elérik, hogy ne tehessünk mást, mint hogy imádjuk ezt a játékot.

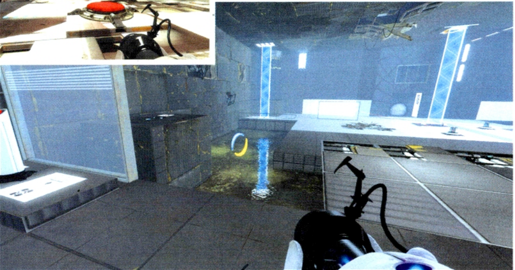
TECHNIKAI PARAMÉTEREK

Imádni pedig sokan fogják, ugyanis a játék a Source motor nagyszerű optimalizálásának köszönhetően még a kevésbé „naprakész" gépeken is bőven elfut. A szerkesztőség erősebb vasain a Portal 2 gyönyörűen teljesített, sőt, még az átlagosnak mondható tesztgépünkön (3 GHz-es AMD CPU, 2 GB RAM, 1 GB VRAM – ez amúgy nagyjából megfelel a minimum gépigénynek), felcsavart beállítások mellett is csak a pályák betöltését követően akadt meg egy-egy másodpercre. Az angolt kevésbé értőknek lehet jó hír, hogy a PC-s verzió a Valve-nak köszönhetően lokalizációt is tartalmaz (az előhozáshoz nem kell mást tenni, mint magát a Steamet magyarra állítani), ám ennek bekapcsolását csakis akkor javasoljuk, ha tényleg nem értitek az eredeti szöveget, ugyanis a fordítás minősége bőven hagy kívánnivalót maga után, rengeteg poén és utalás elvész a profinak semmiképp nem nevezhető felirat miatt.

PORTAL A POLCON

Kár lenne tovább cifrázni, a Portal 2 a 2011-es év eddigi legjobb játéka, és kíváncsian várjuk, hogy képes lesz-e valaki felülmúlni ezt a frissességet, ezt a humort, ezt a színtiszta zsenialitást és összetettséget. A lehetőség adott, és mi leszünk a legboldogabbak, ha valakinek sikerül megugrania a lécet. De addig is azt javasoljuk, hogy szerezzétek be a Portal 2-t, mert ilyen szuper játék nem születik minden héten.

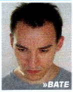
A már emlegetett fényhíd, ami nemcsak a szakadékok áthidalására, de védekezésre és a repülési lendület megtörésére is alkalmas



GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1195

»Szinte tökéletes folytatás. Hosszabb, szórakoztatóbb és csavarosabb az elődnél, továbbá tele van zseniális újdonságokkal. A játék, amit, ha egy mód van rá, mindenkinek ki kell próbálnia.



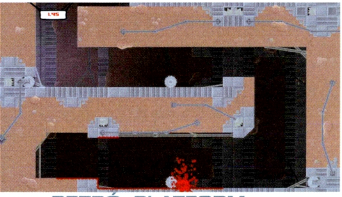
»BATE

PRO: GLaDOS, Wheatley, kooperatív mód, zselék, fényhidak, csatornák, lézerek – szinte minden.

KONTRA: A magyar felirat helyenként kiábrándító, és a ko-op sem élvezhető minden körülmények között.

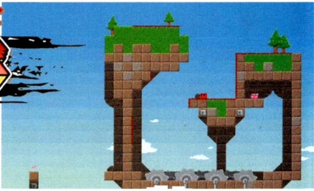
GÉPIGÉNY» 3.0 GHz P4/AMD 64X2, 1 GB RAM, 128 MB VGA SM 2.0, 7,6 GB HDD

»94%«



RETRÓ, PLATFORM, SZADIZMUS

Super Meat Boy



[ÍRTA JOHNBART] **„A mai játékokból kiveszett a kihívás" – terjed a játékosok között a jól ismert közhely, legalábbis amíg fel nem bukkan egy Super Meat Boy-súlyú cím, hogy aztán egy jól irányzott jobbhoroggal darabokra törje az elcsépelt frázist…**

Töredelmesen bevalljuk, hogy tavaly sikeresen elkerülte figyelmünket a felettébb retró és felettébb véres Super Meat Boy, melynek nem titkolt célja a késő 80-as évek legendás 2D-s platformjátékainak felidézése volt – a kétfős projekt pedig, úgy tűnik, sikerre vitte törekvéseit, mivel a cikk írásának pillanatában már több mint hatszázezer példány kelt el belőle (méghozzá a java PC-n). Áprilisban pedig megjelent a dobozos verzió (lásd a boxunkat), s ennek örömére mi is elővettük a Super Meat Boyt.

A múltidézés alapvetően két fő pillérre támaszkodik, melyek közül az első már induláskor tetten érhető: képi világában az SMB ugyanis egyértelműen a 8 bites korszak keményvonalas platform-nagyágyúi (úgymint a Mega Man vagy a Ghosts 'n' Goblins) előtt hajt fejet, legyen szó akár a pályatervezésről, vagy épp a szövegmentes, de bájosan pihent átvezetőkről. A grafika letisztult (négyszögű főhőseink egyszerűbbek nem is lehetnének), minden zavaró és felesleges sallangtól mentes, látványvilágában azonban következetes és változatos – a hangsúly

ADATOK

KIADÓ
Team Meat

FEJLESZTŐ
Team Meat

MŰFAJ
ügyességi/platform

MULTI
nincs

INFO

Bár a jelen oldalon felbontott véres platformkaland tavaly novemberben jelent meg PC-n, népszerűsége azóta is töretlen – szóval épp ideje, hogy megvizsgáljuk, miért kajálják ennyire a népek ezt a husit.

a játékélményen van (melynek egyébként a kiváló fülbemászó zenei anyag is remekül aládolgozik), ott pedig a program nem is lacafacázik, a Super Meat Boy ugyanis nemcsak látványvilágában, hanem játékmenetében is a fentebb nevezett elődök nyomdokain ugrál.

Ennek megfelelően (és itt jön a második pillér) a retrós külső egy kőkemény platformjátékot takar, melyben célunk az előttünk álló közel 300 pálya minél gyorsabb teljesítése, melyet állandó rohanással, az utolsó centiig kiszámított ugrásokkal, illetve a szinteken leledző csapdák és szörnyek kikerülésével érhetünk el. Leírva ez nem nagy szám, mikor azonban már zsinórban tizedjére halunk meg ugyanazon pályán egy elvétett ugrás miatt, hamar más megvilágításba kerül a dolog – elpatkolni pedig sűrűn fogunk, az SMB ugyanis nehéz. Nagyon nehéz. Az egyébként rövid, de egyre hajmeresztőbbé váló pályák minden pillanatban maximális koncentrációt igényelnek, főhősünk a legkisebb hiba esetén is vértócsává konvertálódva jelzi tévedésünket (majd kerül vissza a pálya legelejére, véglegesen meghalni tehát nem lehet), a „sztori" teljesítéséhez kötelező közel 150 alappálya mellett pedig még nem is említettem az egy fokkal magasabb szadizmust képviselő nehezített szinteket, a portálokat és a sebtapaszokat. Az első csoport a gyorsan lenyomott alappályák speciális, nehezített változatait jelenti; a vortexek bónuszpályákat rejtenek, melyeken csak három próbálkozásunk van, hogy teljesítsük őket; a sokszor „trükkösen" elhelyezett sebtapaszok begyűjtésével pedig új karaktereket oldhatunk ki. Hatalmas ötlet, hogy ezek java az indie világ ismert hősei közül kerül ki, akik ráadásul valamilyen speciális képességgel is rendelkeznek: a Braid Timjével pl. visszatekerhetjük az időt, a Half-Life-ból szabadult headcrab pedig képes a falakon is mászni. Nyilván nagy poén a Minecraft kockaemberével ezúttal 2D-ben lávába zuhanni, a karakterek kioldása azonban nemcsak jópofa extra, hanem kötelező is, ha minden bónuszt be akarunk gyűjteni: a későbbiekben ugyanis azokat csupán a fent említett képességekkel érhetjük el.

Az SMB tehát tömény kihívás: egy hardcore 2D-s ügyességi játék, mely keményen megdolgoztatja reflexeinket, cserébe azonban minden pálya teljesítése maga a megtestesült eufória. Bár billentyűzettel nem olyan finom az irányítás, és a játék még manapság is hajlamos váratlanul kifagyni, a 2D-s ügyességi játékok kedvelői és a 8 bites generáció tagjai számára még így is erősen javasolt a kipróbálása – az azonban szintén biztos, hogy a frusztráló nehézség sokak szemében inkább lesz hátrány, mint kihívás.

VÉRES KORONG

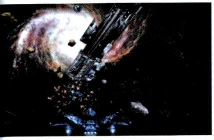
Bár az SMB digitális terjesztés útján már meghódította a játékvilágot (legalábbis annak platformer-kedvelő részét), a készítők nem ültek a babérjaikon, hanem gőzerővel dolgoztak a játék dobozos verzióján. A korа áprilisban kiadott Ultra Edition az alapjáték mellett egy poszterrel, egy 40 oldalas, koncepciórajzokat tartalmazó füzettel, a játék teljes anyagával, illetve a korábban Xbox-exkluzív Alien Hominid karaktermodellel igyekszik a veteránokat és az érdeklődőket a husifiú kalandjának beszerzésére késztetni. Bár az Amazonról itthonra is megrendelhető a pakk, azért reméljük, valamelyik disztribútor kis hazánkba is behoz pár példányt.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»92%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»86%

PRO	KONTRA
Kiváló retro-platformer hangulat, képi világ és zene, igazi kihívást tartogató játékmenet…	…ami néhol már nagyon szadista, és sajnos időszakos fagyások is rontják az összképet.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 1.4 GHz, 768 MB RAM, 64 MB-os SM 2.0 videokártya, 200 MB HDD

»88%«



A VÉGSŐ HATÁR

Shattered Origins Guardians of Unity

[ÍRTA CHOCHO] **Űrstratégiát kiadni manapság öngyilkosságnak tűnik, hisz a stílusra kíváncsi szűk réteget 2-3 konkurens fejlesztőcsapat uralja saját sorozatával. Egy magyar brigád azonban úgy gondolta, hogy kockáztat, és visz egy kis színt az űr helyenként unalmas sötétjébe.**

ADATOK

KIADÓ
Rawen Group Hungary

FEJLESZTŐ
Elder Games

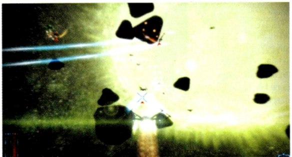
MŰFAJ
RTS

MULTI
nincs

INFO

A Shattered Origins 14,95 euróért vásárolható meg a www.gamersgate.com-on. A játék magyar feliratot is tartalmaz.

Ha már unod az egységek menedzselését, beugorhatsz egy hajóba zúzni!



So milyen jól tették, hisz a Shattered Origins tipikus példája lett az innovatív, tartalmas, de olcsó játékoknak, mely még azok számára is ajánlott lehet, akik egyébként nem rajonganak a stílusért. Mondhatjuk ezt úgy, hogy a Guardians of Unity nem is egyszerű űrstratégia, hanem inkább afféle hibrid, mely az arcade űrhajós lövöldék játékmenetét ötvözi a klasszikus egységgyártós, menedzselős RTS-ekkel. Ezt úgy képzeljétek el, hogy mialatt a vezérhajó hídján állva hozzuk meg az embert próbáló döntések egész sorát, hirtelen megrohamoznak bennünket a kalózok cirkálói, s mi se szó, se beszéd beugrunk az első vadászgépbe, megmutatva az álnok kutyáknak, hogy is küzd egy valódi kapitány. Jól hangzik, nem igaz?

VÉDELEM A HORIZONTON

A Shattered Origins tehát igyekszik mindenki számára kielégítő lenni, és ez megy is neki, ami azért furcsa, mert sok korábbi játék csúszott el a látszólag könnyen rokonítható műfajok kombinálásán. Mivel a Shattered Origins is egy sci-fi alapú játék, van története is, de erre most nem vesztegetném a szót, mert egyrészről eléggé átlagos, másrészről pedig nem ebben rejlik a játék valódi erőssége, hanem magában a játékélményben. A program legfontosabb része a kampány, mely a Guardian nevű egykori óriáscég katonái körül forog. Ahogy végeztünk az egyébként minden részletre kiterjedő oktatómóddal, a csatatéren találjuk magunkat, ahol a stratégiák megszokott feladatain túl a pilótafülkében is bizonyítanunk kell. A legfontosabb hajónk a cirkáló, amely a bázisunk is egyben. A cirkálót választva fejleszthetjük ki a jobbnál jobb technológiákat, gyárthatunk új egységeket, és a csillagtérkép is csak innen navigálható. Amikor viszont harcra kerül a sor, kénytelenek vagyunk beugrani az egyik vadász botkormánya mögé, és manuálisan osztani az áldást a fegyvereink segítségével. Amíg mi harcolunk, a többi hajónk sem tétlenkedik, lévén a jobb egérgombra kattintva bármikor adhatunk nekik parancsokat, akár egyenként. Elsőre ugyan bonyolultnak tűnhet a játék menedzselése, ám a Shattered Origins mégis könnyedén navigálható, az első óra után már teljesen természetesen használjuk az interfészt. Az egységek egyébként külön-külön is fejlődnek, tapasztalati pontokat szereznek, melyeket a cirkáló hangárjában oszthatunk szét tulajdonságaik között.

„AZ EMBERISÉG SOSEM VOLT MÁS"

A játék szavatosságáról az egyébként igen hosszú (nagyjából 12 óra normál nehézségen, de bejátszanak még a mellékküldetések is) és változatos kampányon túl a független küldetések és a túlélő mód gondoskodnak, ami kifejezetten jó arány egy 15 eurós csomagért (a pár oldallal arrébb tesztelt Black Ops DLC került közel ennyibe). Fontos megjegyezni, hogy bár a Shattered Origins viszonylag kiegyensúlyozott játék, néha igen kemény dió tud lenni, főleg nehéz fokozatra állítva. Ott már tuti, hogy a profibb űrstratégák is izzadnak majd miatta, főleg, hogy a beépített achievement-rendszer azon túl, hogy roppant durva feladatokat kínál, még extra jutalmakat is felold a játékon belül (maximalisták előnyben). Mindehhez alapból jár még a néha tényleg csodálatos grafika és a frenetikus, kissé régimódi elektronikus zene, mely még hosszú órákkal a játék után is folyamatosan ott duruzsolt a fejemben. Bár többjátékos mód nincs, és akad néhány apróbb technikai hiba is, összességében kijelenthető, hogy a Shattered Origins olyan játék, amire mi, magyarok (ismét) igazán büszkék lehetünk. Reméljük, hogy összejön a fejlesztők álma, és tovább bővül a széria, mert az Elder Games megérdemelné. Szép volt, fiúk!

Meglepő stílusházasítás, érdekes és izgalmas játékmenettel, kiváló látványvilággal, ráadásul magyar fejlesztőktől!

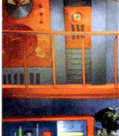
GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO: Remek ár/érték arány, érdekes játékkoncepció, csodás zenével.

KONTRA: Nincs többjátékos mód, de legalább van helyette pár bug.

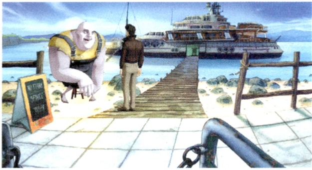
GÉPIGÉNY» P4 2 GHZ CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 490 MB HDD

»84%«



HOLLYWOODI SZÖRNYÁLOM

The Next Big Thing



[ÍRTA KREDENC] **Veszélyes dolog közel tökéletest alkotni, hiszen onnantól kezdve állandóan meg kell felelned az elvárásoknak. Márpedig a kalandszerelmeseket alaposan felizgatták a Runaway sorozat eddigi részei, ezek fényében pedig az új opus kicsit halványabban ragyog. Bár ragyog...**

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Pendulo Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

Habár a The Next Big Thing alapötlete érdekes, nem teljesen eredeti, ugyanis a Pendulo Studios 1997-ben készült második játéka, a Hollywood Monsters hasonló környezetben játszódott. Ha még nem hallottatok erről a közel 14 éves programról, az nem olyan meglepő, hiszen az említett játék csak olasz és spanyol nyelven jelent meg.

Nem hittem volna, hogy ilyen nehéz lesz tesztet írnom a Pendulo legújabb kalandjátékáról. Végigjátszottam, nem egyszer, többször, és azóta próbálok összehozni egy normális írást a tapasztalatokról és élményekről, megfogalmazni, miért is van bennem az a nagy DE, az apró hiányérzet, ami gúzsba köti a spanyol srácokat korábbi munkáik miatt imádó és tisztelő szívem vezette kezemet. Szeretem ezt a munkájukat is, remekül összerakott, nagyszerű kaland. De...

FANTÁZIA ÉS VALÓSÁG

Kezdjük Ádámnál és Évánál, azaz Brian és Gina párosánál. A madridi stúdió Runaway-trilógiája az utóbbi évek egyik legjobb kalandszériája volt, melynek csúcspontja a legutolsó rész, a Twist of Fate, ami felnőtt a nagy klasszikusok mellé, megkoronázta a spanyolok eddigi munkásságát – és egyben nagyon magasra tette a lécet nemcsak a műfajban tevékenykedők, de saját maguk előtt is. És valahol itt kell nyűglődésem okát keresni. A Runaway két főhőse két mindennapi ember volt mindennapi környezetben, bár nem mindennapi szituációkban. Bele tudtuk élni magunkat, mondván: „akár velem is megtörténhetne", akárcsak a moziban vagy a tévé előtt, a hasonló „menekülős" művek esetében. A TNBT jelentősen eltér ettől, mind a „hol és mikor", mind a szereplők tekintetében. A helyszín és az időpont az 1940-es évek Hollywoodja, ami azért távolabb áll tőlünk, hiszen legfeljebb olvasmányainkból és filmes élményeinkből idézhetjük fel a kort, ráadásul mindezt a srácok még jobban „elidegenítették", tudniillik eljátszottak a gondolattal: mi lett volna, ha a korszak legendás szörnyfilmjeiben (lásd a Boris Karloff-féle Frankenstein-mozikat, vagy a Lugosi Béla nevével fémjelzett, több tucat alkotást) igazi rémségek játsszák a főszerepet. Ez nyilván remek alap egy kalandjátékhoz, ami határtalan kreatív szabadságot ad a tervezők kezébe, ugyanakkor a játékosnak is jobban el kell rugaszkodnia a hétköznapi gondolkodásmódtól, hogy el- és befogadja az alapszituációt, a karaktereket és a történéseket – de nincs ezzel gond, elvégre a műfaj jelentősebb része ezzel operál, maximum, ahogy írtam, a három Runaway-cím után érezhetjük élesebbnek a váltást.

A főszereplők hasonlóan ambivalens érzéseket kelthetnek bennünk. Ezúttal is egy furcsa duót kapunk, akik között annak ellenére, hogy két ellentétes karakterről van szó, az első percekben nyilvánvalóvá válik a vonzalom. A női vonalat a 23 éves, finom családból származó, de igencsak excentrikus Elizabeth Allaire képviseli, aki oknyomozó riporter szeretne lenni, ám pályakezdőként meg kell elégednie a The Quill című újság társasági rovatával, holott ő pont nem az, aki el tudna vegyülni bármilyen társaságban, főleg, ha táncra kell perdülni. Nem úgy a 27 esztendős, öntelt macsó Dan Murray, akit mindenki imád, és aki remekül érzi magát a pia, a bunyó és a nők szentháromságában, azt viszont senki nem érti, miért is került át olyan hirtelen a sportrovatból Liz mellé... Két érdekes figuráról van tehát szó, és bár a fejlesztők mindent megtettek, hogy életre keltsék őket (amiben a szinkronszínészek is remek partnernek bizonyultak), nekem

Habár nem ér a Runaway sorozat nyomába, azért a kalandjátékok szerelmeseinek így is kihagyhatatlan darab

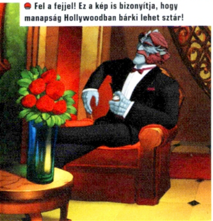
Magyarul élvezheted a kalandot!

A magyar forgalmazónak köszönhetően a játék magyar felirattal kerül forgalomba, így azok is nyugodtan belevághatnak a fura hollywoodi kalandba, akik egyébként hadilábon állnak az angol nyelvvel.

kissé idegenek maradtak, aminek csak egyik oka lehet a meglehetősen rövid, 5-6 órás játékidő. Liz esetlenségével és szeleburdiságával mindenesetre szerethetőbb, mint Dan (ráadásul jobban meg is ismerjük őt, hiszen családi hátteréről is képet kapunk), bár utóbbinak is vannak remek pillanatai, mégis kissé egysíkú, és azzal, hogy saját önös érdekei miatt száll bele a kalandokba, nehezebb is vele azonosulni. Bármennyire fura is, az én kedvencem egy mellékszereplő, a nagydarab, mazochista Költő lett, aki pikk-pakk belopta magát a szívembe, holott csak pár skiccből van összerakva.

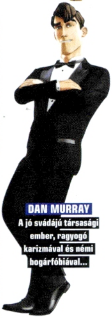
A történet maga is eléggé lineáris. Liz és Dan az éves Monster Award gálájáról tudósítanak, és az est végén tanúi lesznek, amint az egyik szörnysztár, Big Albert betör az MKO Pictures főnöke, William A. FritzRandolph irodájába. A lány persze rögtön szenzációt szimatol, és elindul, hogy utánajárjon a dolgoknak, Dan pedig, aki eközben a kocsinál tölti magába a „fagyállót", másnap odahaza, a kádban kornyadozva arra riad, hogy az újság főszerkesztője a tudósítást követeli rajta, no meg kolléganőjét, aki nyom nélkül eltűnt. Emberünket mindez nem izgatná, ám Lizzel együtt nyoma veszett a két potyajegynek is, ami a péntek esti bokszmeccsre szól... A sztori túl sok csavart nem tartalmaz, meglehetősen egyszerű, bár vannak

Fel a fejjel! Ez a kép is bizonyítja, hogy manapság Hollywoodban bárki lehet sztár!



LIZ ALLAIRE

A bájosan dilis szöszi, aki négyig is el tud számolni, de retteg a krokodiloktól...



DAN MURRAY

A jó svádájú társasági ember, ragyogó karizmával és némi bogárfóbiával...

benne érdekes helyszínek, szituációk, pillanatok, de összességében nagyon nem fogunk meglepődni, legfeljebb az utolsó kockákon, mely egyfajta keretet ad a történetnek, és egyben lehetőséget biztosít arra, hogy egy következő játékban a Pendulo bemutathassa hőseink életének egy újabb fejezetét. Mindezeket azonban megszokhattuk már a spanyol fiúktól, tudjuk, hogy kiemelkedően jók az apró humor- és meglepetésbonbonokban – én azért örültem volna egy összetettebb forgatókönyvnek, amely talán kitolta volna a játékidőt, és közelebb hozhatta volna a szereplőket is. No de majd talán legközelebb...

MINT A FILMEKEN

A Next Big Thing mechanizmusát tekintve ismét egy klasszikus point and click, amely szinte teljes mértékben a tárgyak begyűjtésére, kombinálására és felhasználására épül. Miután meglehetősen kevés cucc kerül a birtokodba, és egy adott szegmensben csak pár helyszín „él", némi türelemmel és próbálkozással még akkor is végig tudod játszani a mókát, ha egy kukkot sem értesz a játékból. Meglehetősen könnyű kalandról van szó, ami még akkor is igaz, ha a spanyolok a profilkészítésnél lehetőséget adtak a nehézségi szint megválasztására; a „könnyű" esetében van (a Runaway 3-hoz hasonlóan zseniális!) súgó, illetve felvillanthatjuk az adott képernyő interaktív helyeit, a „normálnál" csak utóbbi él, míg a „nehéznél" egyik sem. Logikai feladvány csak egy van, illetve kapunk egy olyan feladatot is, amely az ütemérzékünket teszteli, és a játék legnagyobb (illetve gyakorlatilag egyetlen) kihívását jelenti. Fura módon annak ellenére, hogy több mint 7000 sornyi (!) dialógust tartalmaz, a TNBT csaknem végigjátszható úgy, hogy senkivel nem beszélgetünk; talán ha egy tucatnyi olyan szitu van, amikor a továbblépés feltétele, ha szóba elegyedünk valakivel, de ilyenkor elég egyetlen kulcsmondatot elsütni, és mehetünk is tovább (nekem a második, „rohanós", csak a megoldásra koncentráló végigjátszás emiatt kb. másfél óra volt). Ez a tendencia egyébként már a Twist of Fate esetében is tetten érhető volt, azaz a Next Big Thing sokkal közelebb áll egy animációs filmhez, mint egy kalandjátékhoz. Mindezt erősíti a fantasztikus, valóban rajzfilmszerű látvány, amit immár akár HD felbontásban is élvezhetünk, az említett rengeteg, profi módon előadott szöveg, amely az előbbiek fényében inkább a sztori kibontását segíti, illetve a humorfaktort erősíti, valamint a Pendulótól megszokott minőségű és mennyiségű muzsika (két órányi zene, 40 szám), amely tökéletesen illeszkedik az adott korszakhoz, környezethez és helyzetekhez.

A Pendulo tehát hozta mindazt, amit elvárunk tőlük, mégis számomra nem „durrant" akkorát, mint előző munkájuk. Mindezekkel együtt természetesen a műfaj kedvelőinek kötelező vétel, amit tovább erősít a tény, hogy idehaza magyar felirattal kerül a boltok polcaira, ráadásul négyezer forint alatt – ennyi pénzért manapság ritkán jutni minőségi szórakozáshoz...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1908

»Jópofa animációs film kalandjátéknak álcázva, meglehetősen lineáris történettel, de érdekes alapszituval és karakterekkel, magyar felirattal. Aki szereti a műfajt, ne hagyja ki!

»]{REDENC

PRO
Remek látvány, kiváló zene és szinkronhangok, sok humor, klasszikus kalandelemek, frappáns alapötlet.

KONTRA
Rövid, a sztori kiszámítható, a karakterek kidolgozása sem homogén, a kihívás szintje pedig hullámzó.

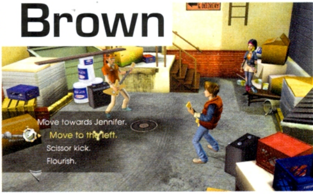
GÉPIGÉNY» 2.0 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB DX9 VGA, 7 GB HDD

»86%«

ÚJ LENDÜLET

BTTF: The Game Episode 3: Citizen Brown

[ÍRTA BATE] **A második rész végigjátszását követően egy kicsit húztuk a szánkat, de a Telltale Games összekapta magát, és a Vissza a jövőbe játék harmadik epizódjával bizonyítják, hogy értik ők a csíziót, ha hangulatról és játékélményről van szó.**



A második rész ugyebár egy rövid kitérőt leszámítva teljes egészében a múltban, 1931-ben játszódott, ahol klasszikus gengszter környezetben kellett helyretenni azokat a változásokat, amelyek az első rész eseményei nyomán kuszálódtak össze. Az alapvető recept – érthető módon – a harmadik részben sem változott semmit, azaz most is a cselekedeteink hatására megbolonduló világot kell majd helyrekalapálni, az eltérés a Get Tannenhez képest „csupán" annyi, hogy a játékos ezúttal sokkal jobban szórakozik Marty terelgetése közben.

SZÉP ÚJ VILÁG?

A második rész végére elvileg megint helyreáll a világ rendje, azonban egy apró baki megint becsúszik, a fiatal Emmett Brown ugyanis a törtető Edna Stricklanddel indul moziba, ami végzetes hatást gyakorol Marty 1985-ös jelenére. A helyzetet súlyosbítja, hogy a visszaérkezés során Doki eltűnik az idősíkot váltó DeLoreanből, minek köszönhetően Marty összetöri a járgányt, és működő időgép hiányában a megváltozott jelenben ragad. Innentől nem tehetünk mást, mint utánajárni, hogy mi változott meg, s lehetőségeink szerint helyretenni az elcsúszott dolgokat. Márpedig a dolgok rendesen elcsúsztak, ugyanis Hill Valley egy különbejáratú, a külvilágtól elzárt kis „állammá" vált, melynek az élén Citizen Brown (azaz Doki) áll, aki vasmarokkal irányítja a kisváros lakóinak életét. Kötelező egyenruha, szigorú szabályok, betiltott szórakozás és kutyatartás, az emberi érintkezések szinte teljes korlátozása. S ha pedig mindez még nem lenne elég, akkor a barátnőnk, Jennifer tudomást sem akar venni rólunk, szóval akad problémánk bőven. Ahhoz, hogy megtudhassuk, hogy miért változott meg így a jelen, találkoznunk kell Citizen Brownnal, azonban ez egy meglehetősen komplikált feladat – ennek köszönhetően most a második résznél jóval hosszabb és egyben gördülékenyebb játékmenetet kapunk. De a harmadik rész nem csak ettől lett szórakoztatóbb az elődjénél.

A harmadik epizóddal új lendületet kapott a széria, és a Citizen Brown képében megkaptuk az eddigi legjobb BTTF-részt

Marty feladata ezúttal – többek között – az lesz, hogy a frászt hozza a helyiekre

AZ ÉLMÉNYEN VAN A HANGSÚLY

A játékmenet szempontjából nem változott a program, de elmondható, hogy tökéletesre csiszolódott. A vizsgálódásaink alapját ezúttal is minden esetben a párbeszédek jelentik, és könnyed logikai feladványokat kell megoldanunk a szerzett információk és a megkaparintott tárgyak segítségével. A játék ritmusa tökéletes, egy pillanatra sem unjuk meg, ami nagyban köszönhető a forgatókönyvnek is, ami a legjobb az eddigi három epizód közül. A megváltozott jelen a Vissza a jövőbe mozi második epizódjának azon részét idézi, mikor Marty és Doki egy szintén torz 1985-be utaznak vissza. Ott egy velejéig romlott társadalom várta a hősöket, míg itt egy elvileg tökéletes rendszer fogadja Martyt – persze a látszat csal. A kissé komor, de azért nagyszerű hangulatot nagyban erősíti, hogy a Citizen Brown teljes egészében Martyra és a családjára/ismerőseire koncentrál, így komoly szerep jut a szülőknek, újra meg kell hódítani Jennifert, sőt, ismét vannak fontos pillanatai Biffnek is. A fejtörők ezúttal sem kemények, viszont nagyszerűen passzolnak a történetbe, így a játékkal töltött nagyjából négy óra lényegében tökéletes szórakozássá válik. Humoros karakterek és jelenetek, a Vissza a jövőbe széria ismerős elemei, jópofa feladatok és egy remek forgatókönyv tökéletes elegye a Citizen Brown, amelyet egyetlen Vissza a jövőbe fanatikusnak sem szabad kihagynia. A legjobb rész idáig, és nagyon bízunk benne, hogy a maradék két részre megmarad ez a mostani színvonal.

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL!

Ha szeretnél teljesen képben lenni a Vissza a jövőbe játéksorozatot illetően, de hiányzik a 2011/02-es és 2011/04-es számunk, akkor sincs baj, ugyanis a DVD-mellékleten most megtalálhatod az első és második részről írt tesztjeinket.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Back to the Future – The Game 17 eurót (25 dollár) kóstál, azonban ezt nem epizódonként kell kifizetni, az egész, öt részre bontott kaland kerül ennyibe. Ha ezt kifizeted, visszamenőleg is letöltheted a részeket, illetve jogosult leszel a még meg nem jelent epizódokra is. A program a Steamről vagy a fejlesztők honlapjáról szerezhető be.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

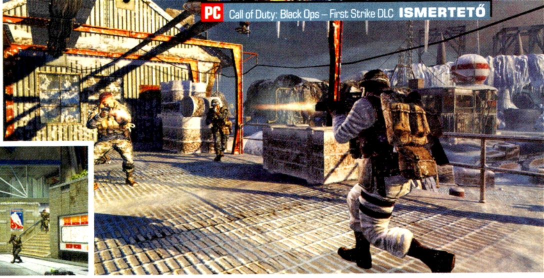
PRO
Remek hangulat és történet, gyakorlatilag tökéletesre csiszolt játékelemek.

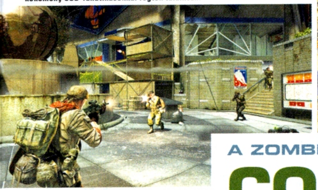
KONTRA
A feladatok még mindig túl egyszerűek, legalábbis a tapasztalt kalandjátékosoknak.

GÉPIGÉNY» P IV 4,3 GHz CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 500 MB HDD

»85%«

Ami biztos, hogy ezeken a pályákon csakis kőkemény COD-fanatikusokkal fogtok találkozni





A ZOMBIKBÓL SOSEM ELÉG?

COD: Black Ops First Strike

[IRTA CHOCHO] **Tavaly a Black Ops hozta a papírformát, és bár nem volt olyan jó, mint a Modern Warfare 2, a rajongóknak épp elég volt ahhoz, hogy újra napokat, heteket vagy esetleg hónapokat töltsenek el a többjátékos módot nyüstölve. Most pedig itt az első DLC – végre PC-re is.**

Kár lenne kertelni, pontosan azt kaptuk, amit vártunk, vagyis egy remek pályacsomagot, masszívan túlárazva. Persze félreértés ne essék, a First Strike tényleg kiváló pakk, olyan DLC, amire minden magára valamit is adó játékfejlesztő büszke lehetne. A gond ott van, hogy a kiadó igyekszik minden egyes aprócska fillért kipasszírozni a lelkes játékosokból, akik jó birkák módjára rohannak is megvenni mindent, amire Call of Duty van írva, mindegy, mennyibe is kerül. Mielőtt viszont komolyabban is elmerülnék az ár-érték arány boncolgatásában, lássuk, mit is kapunk a – nem kevés – pénzünkért!

ELSŐ CSAPÁS

A First Strike egyszerű pályacsomag, amely összesen öt új szintet tartalmaz. Ezek közül az első négy átlagos multiplayer térkép, melyek játékmódtól függetlenül választhatóak, egyéni különlegességük pedig javarészt a tervezésükből adódik. Az első a sorban a Berlin Wall, ami nevéhez méltón a berlini fal kirobbantott részét takarja. A pálya egy rövidke útszakaszt, tankokat (azaz sok fedezéket) és bejárható épületeket tartalmaz. Legérdekesebb része a pirossal jelölt kis szakasz, ahová belépve automatikus gépfegyverek sorozzák meg a szerencsétlen játékost. Rohangálni nem annyira jó ezen a szinten, de mesterlövészpuskával igen kellemetlen pillanatokat élhetünk át egy jobb pozícióból. Ezt követi a Discovery névre keresztelt téli pálya, ami leginkább a korábbi Call of Duty részek előtti tiszteletadásként értékelhető. Stílusát tekintve roppant vegyes darab, ahol FFA-ban futkározni legalább olyan szórakoztató, mint zászlókra vadászni, noha itt-ott nehéz lehet tájékozódni a sok tereptárgy miatt, szóval elsősorban a régi motorosok fogják élvezni. A Stadium ezzel szemben egy modern, városi stadiont takar, ami kifejezetten a gyors menetekre lett kitalálva. Körbe-körbe rohangálni tényleg felemelő érzés, megállni pedig életveszélyes, mert nincs egy biztonságos pont sem az egész térképen. Az utolsó a négyes fogatból a Kowloon, ami egy város nyomornegyedét mintázza. Dugig van csapdákkal és szakadékokkal, így inkább lassabb játékmódokra ajánlható. Az ötödik, utolsó térkép kilóg a sorból, lévén nem egyszerű többjátékos szint, hanem a méltán népszerű zombimód kiegészítője. Az Ascensionnél a Treyarch semmit sem bízott a véletlenre, a rakétasiló körüli feladatmegoldás valódi erőpróba. Míg a többi pályára általános érvényben igaz, hogy méretük közepes, addig az Ascensionön könnyű eltévedni, még akkor is, ha az ember nem egy meccset nyomott már le a folyamatosan özönlő élőhalottak ellen.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
FPS

MULTI
16 fős kompetitív, 4 fős kooperatív

INFO

A Black Ops első DLC-je hozzánk kissé késve érkezett. Xbox 360-ra ugyanis év eleje óta elérhető, 1200 MS pontért. A PC-s verzió pedig 13,99 euró, ami nem kevés pénz..

Akárcsak az alapjátékra, a First Strike-ra is igaz, hogy összeszedett munkával van dolgunk ugyan, mégis a Zombies lesz az a mód, amivel a legjobban szórakozunk majd.

VÉGSŐ CSAPÁS?

Összességében tehát elmondható, hogy egy igen pofás DLC-t kapunk a First Strike képében. Hogy akkor mégis miért a relatíve alacsony százalék a lap alján? Nos, mindössze abból az apró nüánszból kifolyólag vontam el kemény 20%-ot, hogy a First Strike valami iszonyatosan drága. A csomag a Steamen nem kevesebb mint 13,99 euró, és ennyiért bizony már teljes játékokat is lehet kapni, méghozzá kifejezetten jókat. Itt viszont csak öt jó pálya jár ezért az összegért, és bár mindegyik kiváló, annyira azért mégsem, hogy elégedetten csettinthessünk a számla láttán. A First Strike tehát szigorúan csak azoknak ajánlott, akik tényleg reggeltől estig a Black Ops előtt ülnek, és el sem tudják képzelni, hogy ne próbáljanak ki egy friss pályát. Ha viszont nem ilyen vagy, akkor inkább költsd másra a pénzed, mert semmi olyanról nem maradsz le, amit komolyan bánnod kellene...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Nagyon jó pályák, különösen a zombis szint.

KONTRA
Iszonyúan drága, az alapjáték pályái is vannak ilyen jók.

GÉPIGÉNY» C2D E6600/AMD X3 8750, GF 8600GT/ Radeon X1950, 2 GB RAM, 600 MB + COD: Black Ops

»70%«

HOMEFRONT MULTIPLAYER

Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA **CHRIS**] Amennyire középszerű és bicskanyitogatóan rövid a Homefront egyszemélyes játékmódja, olyannyira izgalmas és megunhatatlan a többszereplős mód, amihez a most következő két oldalon szeretnénk rövid útmutatóval szolgálni. Kezdésnek lássuk, miben is különbözik a Homefront a többi FPS-től!

AHOGYAN VÉDEKEZHETSZ – ARMORY

Először is, mi az a BP, ami mindenhol feltűnik a játékban? A BP egy rövidítés, ami Battle Pointot jelent, s ebben méri a játék a teljesítményedet. Minden értékes megmozdulásodért ezzel jutalmaz, tehát ha lelősz valakit, jelen vagy egy terület elfoglalásánál, magas kill-streaket vagy fejlövést érsz el stb., akkor kapod a BP-t. A pontok nem csupán a ponttáblán való helyezésünket befolyásolják, de el is költhetjük azokat játék közben, vagy minden újraszületés előtt (ez nem befolyásolja a meccs végén való összesítésünket). A játékon belül alapbeállításként a 4-es és 5-ös gombok lenyomásával vásárolhatunk magunknak képességeket, kiegészítőket, melyeket karakterosztályonként beállíthatunk az Armoryban (amennyiben elérünk egy bizonyos szintet). Ezeket a kiegészítőket az Armory/Infantry Loadout menüpont alatt állíthatjuk be magunknak, a Purchasable Slot 1-2 megnyomásával. Íme a lista, hogy mire számíthatsz!

MEGVÁSÁROLHATÓ KIEGÉSZÍTŐK*

ROBOTOK

ROBOT	SZÜKSÉGES SZINT	BP	MEGJEGYZÉS
RQ-10 Parrot	6	350	Alacsony páncélzat, rövid ideig repül. Megjelöli az ellenséges célpontokat a földön és a levegőben, s ezt megadott ideig jelzi csapattársaink számára is.
MQ50 MG Wolverine	1	400	Közepes páncélzat, felderítésre is kiváló. Rögzített gépágyúja elég jól sebez, de sérülékeny bármilyen lőfegyverre és gránátra.
AQ-11 Buzzard	28	300	Alacsony páncélzat, képes irányítatlan rakétákat tüzelni, szinte bármilyen magasságból.
MQ60 AT Rhino	21	300	Anti-tank változata az MQ50-esnek. Irányítatlan és követő rakétákat eregethet, tökéletes járművek ellen. Hasonlóan sérülékeny, mint a Wolverine.

LÉGI CSAPÁSOK

RAKÉTA	SZÜKSÉGES SZINT	BP	MEGJEGYZÉS
Hellfire	1	1100	Két Hellfire rakétát lőhetünk vele egy robotrepülőgépről, járművek ellen ideális eszköz.
White Phosphorous	17	1300	A rakéták célterület felett robbannak, azonnali tűzhalált okoz az ott tartózkodóknak.
Cluster Bomb	44	1600	Hasonló a foszforbombához, de jóval nagyobb területen robban.

RAKÉTAVETŐK

TÍPUS	SZÜKSÉGES SZINT	BP	MEGJEGYZÉS
RPG	1	250	Irányítatlan rakéta meghajtású robbanótöltetek. Járművek ellen hatásos, két robbanófej a legtöbb páncélossal már végez.
Proximity	31	250	A célpont közelében már robban, ezért elegendő, ha csak a jármű útvonalára célzunk. Helikopterek ellen ideális.

FELSZERELÉS

TYPE	SZÜKSÉGES SZINT	BP	MEGJEGYZÉS
Flak Jacket	1	250	Több sebzést vagyunk képesek elviselni, ha rajtunk van.
Personal UAV Sweep	4	400	Megjelöli számunkra a térképen az ellenséges egységeket, de kizárólag mi látjuk.
Ammo Resupply	36	200	Lőszerutánpótlás, valamint újratölti a gránátokat is.
Theramal Goggles	49	250	Hőképet kapunk az elénk táruló világról, ahol minden játékos jól látszik számunkra.

* A játék 1.03-as verziója alapján.

AHOGYAN MOZOGHATSZ – JÁRMŰVEK

Elhalálozás esetén a BP-t az ötféle jármű egyikére is költhetjük, rögtön a spawn-képernyőn. Egy kategóriából mindössze két jármű lehet játékban egy adott csapat számára. Amennyiben megvesszük a járművet, azonnal a pilótafülkébe kerülünk. Ugyanezen a képernyőn lehetőségünk van csapattársaink járművébe is beszállni a TEAM VEHICLE menüponttal, ahol a jármű másodlagos fegyverzetét kezelhetjük. Jó tudni, hogy a járművekben pilótaként az F billentyű lenyomásával dobhatunk infracsalit, amivel a ránk lőtt rakétákat téríthetjük el egy rövidebb ideig.

JÁRMŰVEK

JÁRMŰ	MAX. LEGÉNYSÉG	BP	MEGJEGYZÉS
HUMVEE	4	300	Gyors és olcsó csapatszállító jármű, amit a játék elején érdemes megvásárolni, ugyanis segítségével pillanatok alatt elérjük az első elfoglalandó területet. A személyzet gépágyút használhat.
LAV	2	1000	Könnyűpáncélzattal felszerelt jármű, aminek elsődleges fegyvere robbanólövedékeket szór. A másodpilóta egy célpontbefogó légvédelmi rakétarendszert üzemeltet, robotok ellen is kiváló.
Heavy Tank	2	1200	Nagyon erős páncélzat, sok találatot kibír. Lövegtornya gyors, de a tarackok nem sebeznek nagy területen. Utasa a biztonságos páncélzat mögött a rögzített gépágyút kezelheti.
Scout Heli	2	1500	Két automata gépágyúval felszerelt gyors helikopter, aminek másodpilótája értékes felderítőmunkát végezhet a fülkéből.
Attack Heli	2	1600	Lassú, de nagyon hatékony fegyverzettel bír. Elsődleges fegyverneme az irányítatlan rakétarendszer, a másodpilóta pedig a gépágyút üzemelteti.

AHOGYAN GYILKOLHATSZ – JÁTÉKMÓDOK

TEAM DEATHMATCH

Hagyományos csapatjáték, melyben szervertől függően maximum kétszer 12 fő küzdhet egymás ellen. Az a csapat győz, amelyik előbb eléri a 13 000 pontot vagy 120 gyilkolást, méghozzá 13 perc alatt.

GROUND CONTROL

Ebben a játékmódban már 32 játékost oszthat két részre a program, akik az adott térképen található három területért küzdenek. Ahhoz, hogy elfoglalj egy területet, közel kell menned az A, B vagy C-vel jelölt foglalási pontok valamelyikéhez. Ez 250 BP-t ér. Minél több ideig sikerül az adott csapatnak irányítás alatt tartani több pontot, annál gyorsabban telik meg a képernyő bal alsó sarkában, a minitérkép felett található csík. Ha valamelyik csapat nyer, akkor az a csapat a frontvonalat előbbre tolja, de nekik ilyenkor messzebbről kell megközelíteni a foglalandó területeket.

BATTLE COMMANDER

A Battle Commander a 7. szinttől érhető el, alapvetően egy kiegészítő játékmód a két alap számára, amely egy érdekes ízt kölcsönöz a mérkőzéseknek. Itt egy számítógép által irányított parancsnok megjelöli azokat az ellenséges játékosokat, robotokat és járműveket, melyek magasabb kill-streaket vagy felderítési értéket érnek el. Minél több bonyodalmat okoz az illető, annál magasabb besorolást kap, amit csillagokkal jelöl a játék. Ez az adott játékos számára jutalommal is jár, például ingyenes golyóálló mellényt, saját UAV-t szerezhet. A gond számára csak az, hogy a hozzávetőleges pozíciója láthatóvá válik az ellenfél bizonyos számú játékosa számára (minél magasabb az érték, annál több számára), akik vadászként felkutathatják és megsemmisíthetik az illetőt vagy annak járművét. A vadászok siker esetén a besorolással arányos jutalom BP-ban részesülnek.

A robotrepülőgépek megjelenése igazi különlegesség ebben a stílusban

SKIRMISH

Kisebb létszámú játékmód, amiben kétszer 8 fő játszhat Team Deathmatch és Ground Control módokat.

AHOGYAN TÚLÉLHETSZ – ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

LÉGY PONTOS

A konkurens játékokhoz (pl. a CoD) hasonlóan itt nem elég, ha csípőből kiszórsz egy sorozatot a géppuskádból, aztán bezsebeled a pontokat. Mivel hatalmas nyílt területek vannak, ezek többnyire az orvlövészeknek kedveznek. Őket csak fejlövés esetén lehet egyetlen lövéssel leteríteni, ami rettentő nehéz feladat, ha ezzel játszunk, próbáljuk meg a lehetetlen, s célozzunk buksira. Amennyiben automata karabélyt használsz, 5 killre lesz szükséged ahhoz, hogy megkapd az első irányzékodat, de ezután sem lesz könnyű a dolgod. Inkább tartson a célzás fél másodperccel tovább, mint általában szokott, de ne téveszd el a lövést, ugyanis minden kilőtt lövedékkel felfeded a helyzeted a minitérképen is. Ne feledd, hogy mozgó ellenfélnél a távolság és a sebesség függvényében kicsit elé kell céloznod az illetőnek.

HASZNÁLD A ROBOTOKAT

Nagyon megkeseríti az életed egy orvlövész? Az ellenfél beásta magát, és csak arra vár, hogy te vagy a társaid fegyverük csöve elé tévedjenek? Használd a Parrot-drone-t! Ezzel a robotrepülőgéppel felderítheted az ellenséges célpontokat, akik rövid ideig (cirka 10 mp) láthatóvá válnak a csapatod számára. Ez rengeteg pontot is jelent számodra, ha jól kezeled a gépet, és huzamosabb ideig nem veszik észre, akkor simán megtérül az ára, nem beszélve arról, hogy egy nagy lépést tettél a csapat győzelme érdekében.

SPOTTING!

Hasonlóan a BF-játékokhoz, itt is megjelölheted az ellenséges katonákat, járműveket és robotokat a csapat számára. Minél hamarabb hívod fel a figyelmet egy orvlövészre vagy tankra, annál előbb sikerül végezni vele a csapatnak.

TEAM VEHICLE!

Amennyiben feltűnik a címben említett opció a respawn képernyőn, mindenképp ugorjunk be társunk járművébe. Így kezelhetjük a különösen hatékony gépágyúkat, vagy felderíthetjük az ellenséges játékosokat. Persze ehhez szükség lesz egy közepesen jó és óvatos sofőrre is, ami ugyan ritkaságszámba megy, de még így is több pontot szerezhetünk, mint egy bokorban lapulva, miközben megpróbáljuk bevinni azt a lehetetlen fejlövést.

BOSSZANTANAK A HELIKOPTEREK?

Használd az Explosive megnevezésű felszerelést újraszületéskor, amiben alapból van egy Proximity Launcher nevű olcsó rakétavető. Ezzel elég, ha a helikopter elé célzol (ügyelj a sebességre és a távolságra), s a lövedék már a közelében robbanni fog. 3 találattal leszedhetünk bármilyen cséphadarót, s ilyenkor általában még a rakéta ára is megtérül. Ne feledd, hogy halál esetén is megmaradnak a már megvásárolt rakétáid!

HOGYAN TOVÁBB, THQ?

HALDOKLÓ középosztály

HEGYI GORILLAKÉNT TŰNNEK EL A JÁTÉKIPAR KIS- ÉS KÖZEPES MÉRETŰ SZEREPLŐI – VAJON MEGÁLLÍTHATÓ EZ A TERMÉSZETES KIVÁLASZTÓDÁS, VAGY A KIHALÁS ELKERÜLHETETLENNEK LÁTSZIK SZÁMUKRA?

INFO

Előző számunkban már írtunk arról, hogy a THQ által kiadott Homefront az első héten összehozott egymillió eladott példányt, ami igencsak szép szám – gondolhatnánk. Ha viszont a fejlesztés 50 millió dollárba került, akkor egymillió eladott példány már nem tekinthető akkora sikernek. És ha így van, akkor mi lesz a sorsa a THQ-nak és a hozzá hasonló kisebb kiadóknak?

Pár évvel ezelőtt talán még senki sem gondolta volna, hogy egy-egy tesztnek komoly kihatása lehet a videojáték-ipar üzletmenetére. Ami akkoriban hihetetlennek tűnt, az mára valósággá vált: a szakma eljutott oda, hogy kollektív véleményének igenis értéke és súlya van, ami dönthet sorsokról, emberekről, bukásokról és sikerekről. Elindult a forradalom: most az első áldozatok jönnek.

Március 14-ét valószínűleg sokáig nem fogja elfelejteni a THQ. A Homefront megjelenését megelőző nap akár jól is elsülhetett volna, de nem így történt: az amerikai NASDAQ-on 6,9 millió THQ-részvény fordult meg egy nap alatt, csakhogy a kereskedést nem a siker, hanem a bukás előszele hajtotta. Ez volt az a nap, amikor a THQ részvényei mélyrepülésben zuhantak, 26 százalékot veszítve értékükből csupán egyetlen nap alatt. És erről mi, a játékokkal foglalkozó írók tehetünk. A bűntudat nem jogos, elvégre ez is egy állás, ez is egy munka, amit el kell végezni: a Homefront azonban megérdemelte azt, hogy hét pont fölé nagyon kevesen sorolják. Hiszen rettenetesen ronda, a sztori alig több mint háromórás, a multiplayer pedig csak pont annyira jó, hogy az ember ne verje a fejét a falba a tízezres kiadása után. A Homefront megérdemelte, amit kapott, de vajon tényleg jogos, hogy ekkora súlya legyen egy-egy játék, sőt, vállalat sikerében és jövőjében egy olyan szakmának, amit továbbra is csak nagyon kevesen és nagyon kevés helyen hajlandóak szakmának elismerni? Tényleg jogos az, hogy bónuszok kifizetése, szerződések megkötése függ egy-egy összesített pontszámtól? Milyen jövőt fest ez a THQ számára?

SZORUL A HUROK

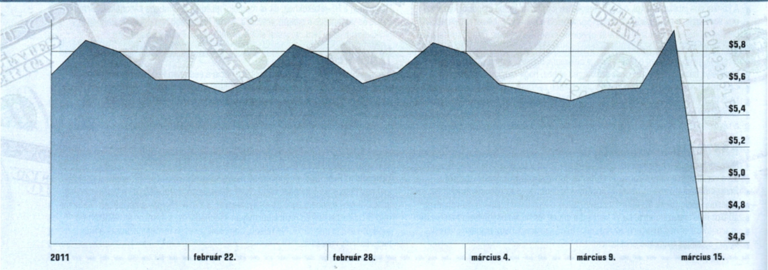
A válasz: nem túl biztatót. A problémának csupán egy kis szelete az, hogy egyre nagyobb befolyásuk van a teszteknek (amik paramétereibe egyre durvábban szólnak bele a kiadók és terjesztők), a nagyobb baj leginkább a sajátságos osztályharcban keresendő. Ha az Activision, az Electronic Arts és a Ubisoft az iparág vezető rétege, akkor a THQ és a hozzá hasonló, lényegesen kisebb kiadók a középosztály. A középosztály pedig, nos, össze kell hogy kapja magát, ha nem akar eltűnni.

Ez a huszonkettes csapdája: akkor, amikor a játékfejlesztés költségei elérték a több tízmilliós nagyságrendet, jött az a paradigmaváltás, ami azóta is folyamatosan tizedeli a fejlesztői kapacitást. A videojáték-ipar most már szinte olyan, mint Hollywood: a nagyok uralják a gigantikus büdzséjű, bejáratott sorozatokat erőltető AAA címekkel, az ezek közti időt pedig a kicsi, már-már elhanyagolható sikerű, független/alacsony költségvetésű játékok töltik ki. Kockáztatni senki sem mer, mert egyszerűen nem tehetik meg – milliárdok forognak kockán, amiknél túlságosan kicsi az esély a megtérülésre. Ezek után nem meglepő, hogy a THQ is blockbuster FPS-t akar a saját istállójába, ráadásul rögtön egy sorozatot, egy igazi franchise-t, ami platformokon és médiaformátumokon átnyúlva vetné meg a lábát, hosszú évekre előre.

LEFELÉ A LEJTŐN

A THQ mai helyzete már csak azért is érdekes, mert ez az a kiadó, amely 2007-ben még hihetetlenül erős volt: egy THQ-részvény akkoriban 36 dollárt ért. Ma 5, maximum 6 dollárt, de csak a jobb napokon. Persze fel lehetne hozni (jogosan) a gazdasági válságot, az inflációt és egyéb tényezőket, de a tény attól még tény marad – a THQ és a hozzá hasonló kiadók most már nem feltétlenül csak a sikerért, de a túlélésért is küzdenek. Az ő vesztüket

A THQ-részvények zuhanása a Homefront-tesztek hatására



THQ: MIKOR A FRANCHISE TART ÉLETBEN

2009	2010	2011	2012
–	UFC	UFC	UFC
WWE	WWE	WWE	WWE
Saints Row 2	Red Faction Guerrilla	Saints Row 3	Red Faction 4
–	Darksiders	Relic Action	Darksiders 2
Baja	MX vs ATV	Racing	MX vs ATV
Wall-E	Disney/Pixar's Up	Dreamworks „Mastermind"	Pixar 4
–	Marvel Superhero Squad	Marvel Superhero Squad	Marvel Superhero Squad
de Blob	Wii Casual	Wii Casual	Wii Casual
Drawn to Life SpongeBob	Drawn to Life	Drawn to Life	Drawn to Life
SpongeBob	Spongebob Tenth	Avatar/SpongeBob	New Animated Kids
WH 40K: Dawn of War II	Company of Heroes Online	WWE Online	WH 40K: MMO

elsősorban a licencelt játékok piacának bedőlése okozta. Bár a filmekhez csapott adaptációkból még mindig egészséges mennyiséget el lehet adni, de azok fejlesztési költsége (különösen a licencdíj) olyan magas, hogy most már jobban megéri saját IP-ben gondolkodni. Ez számunkra, játékosok számára csak jó: ennek a stratégiának hála lett végre igazán jó a Red Faction, így született meg a remekbe szabott Dead Space, így lett minden idők egyik legjobb sci-fi-je a Mass Effect, vagy így gyűrte le a korai években a Call of Duty az akkoriban még mindent letaroló Medal of Honort.

De az innováció csak eddig tart: a THQ és mindenki más, aki most szeretné megvetni a lábát, csak úgy garantálhat magának biztosnak látszó jövőt, ha valami nagyon sikereset próbál vagy lemásolni, vagy ahhoz nagyon hasonlót csinálni. Nem is klónozásról van itt szó, sokkal inkább az esélyek, a rizikó és a biztos megtérülés közti kapcsolat megerősítéséről. Pénz kell a pénzcsináláshoz, tartja a mondás – és ez manapság hatványozottan igaz. A Homefront fejlesztési költségei állítólag az 50 millió dollárt is elérték, ebben pedig nagy eséllyel nincs benne az a marketingkeret, aminek hála hetekig szinte minden nagyobb hírportál, minden fontosabb amerikai hirdetőtábla Homefront színekben tündökölt. A nyitány ennek megfelelően jó volt, az előrendeléseknek és a kései embargónak hála a Homefrontból gond nélkül ment el az egymillió – de a második már nagyon nehezen lesz meg, hiszen a pontszámok, a kritikák és a vélemények már kint vannak, azokat befolyásolni ilyenkor már nem lehet.

FOLYTATÁS FOLYTATÁS HÁTÁN

Marad az előremenekülés: már a kezdetekkor kinyilvánítani, hogy a siker csak hosszú távon, esetlegesen több rész után jön, vagyis már az első rész, sőt, a franchise költségvetése is hosszú távra számol. Ez tetten érhető az EA-nél is a Dead Space és a Mass Effect esetében (amik bár sikeresek voltak, de messze nem annyira, mint amire a kiadó számított), látványos a Homefrontnál és még inkább a THQ 2013-ig (!) kialakított felhozatalában, amely minden egyes félévre beirányzott egy-egy jól menő sorozatot. Idén lesz új Red Faction és Saints Row 3, jövőre Darksiders 2, készül a del Toro közreműködését is megnyerő inSane, és igen, már nagyon régóta tervezés alatt áll a Homefront 2 is.

Ez azonban csak a lehetséges forgatókönyvek egyik fele, a másik példát szintén Hollywood adja – a média különböző formátumainak egybefogása. Ha valaki Magyarországon, 2011-ben besétál egy könyvesboltba, akkor nagyon nagy eséllyel már az első lépéseket követően belebotlik egy Starcraft vagy Diablo regénybe, és ha ugyanezt külföldön teszi, egy egész polcnyi videojáték-adaptációt pakolhat a kosarába. Az ilyen és ehhez hasonló törekvések persze nem új keletűek, de most, a fösvénység és a rizikó korszakában egyre többször látott jelenség lesz. Az ismét példaként felhozható THQ április legelején szerződött le a világ egyik legismertebb könyvkiadójával, a Random House-zal fontosabb sorozatainak könyvverziói kapcsán; a Ubisoft pár éve már külön stúdiót állított fel csak és kizárólag animációs filmekért, képregényekért és könyvekért, az EA pedig most már rendszeresen készít anime verziót minden egyes Dead Space verzió előtt (sőt, jövőre már jön az első Mass Effect is ebben a „témában"). Ezek értéke és minősége persze erősen vitatható, de a törekvések egyértelműek: kell a sok merchandise, kell a minden piacon való jelenlét ahhoz, hogy valami igazán sikeres és ismert legyen.

KERÜLŐÚTON

Vagy maradnak a digitálisan terjesztett játékok a nagy, évenkénti sorozatok árnyékában. Nem rosszak azok, sőt, a legtöbb kísérletezés, a legtöbb innováció pont onnan érkezik, hiszen a fejlesztési költség csak a töredéke egy-egy dobozos játékhoz képest, és mivel nem kell a terjesztéssel sem bajlódni, ezért a rizikó sem akkora. A folyamat már elindult: most már csak ülni kell, várni és nézni, hogy a gladiátorharcból ki és hogyan keveredik ki!

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL!

Az elmúlt hónapokban többször is foglalkoztunk a nagy játékkiadókkal, a trendekkel, az egyes cégek és játéksorozatok lehetséges jövőjével. Ha kíváncsi vagy a többi írásunkra is, de nincsenek meg a korábbi számok, akkor sincs baj, hiszen ezeket a cikkeket most megtalálhatod a DVD-mellékleten PDF-formátumban.

3 franchise, ami MEGMENTHETI A THQ-T!

A Red Faction a Guerillával támadt fel a hamvaiból, és könnyen lehet, hogy meghatározó TPS válik belőle a következő résszel

A Saints Row a THQ saját GTA-klónja, rengeteg őrülettel és hatalmas szabadsággal. A sorozat a harmadik rész után már komolyabb összegeket is termelhet

A Darksiders biztos, hogy nem sorozatnak indult, de a kellemes sikert a THQ sem hagyhatta figyelmen kívül, így már készül is belőle a második rész

KORREKT VISSZATÉRÉS

SOCOM Special Forces

[ÍRTA KRYSS] **Rövid pihenő után visszatért a Sony egyik híres sorozata, a SOCOM. A PS3-exkluzív Special Forces az előző epizód hiányosságait igyekszik kijavítani, hiszen azon túl, hogy ezúttal már egyjátékos módot is tartalmaz, még a 32 fős multit is sikerült még kiválóbbá tennie.**

A SOCOM kétségkívül a PlayStation platform egyik fontos címe, amely az előző generáció óta a legnagyszerűbb külső nézetes taktikai akció-shooter a piacon. A PS2-korszak alatt megjelent mindhárom rész a generáció meghatározó TPS játéka volt, rengeteg rajongót sikerült szereznie, amit főleg az akkoriban még nem kifejezetten elterjedt internetes lehetőségeinek köszönhetett. A legutóbbi epizód, a kizárólag az online csatákra kihegyezett, PS3-as Confrontation csupán erősen közepesre sikeredett, így az igazán nagy visszatérésre még várni kellett. A Special Forcesnak újra az eredeti részeket hegesztő Zipper Interactive látott neki (a Slant 6 által készített Confrontation alatt ők a MAG című shooterrel foglalkoztak), így reménykedhettünk abban, hogy újra egy nagyszerű, részletesen kidolgozott SOCOM-ot kapunk. Szerencsére megérte várni, hiszen bár igaz, hogy nem született legenda, az átgondolt akcióra fogékony játékosok mégis maximálisan elégedettek lesznek.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Zipper Interactive

MŰFAJ
taktikai TPS

MULTI
32 fő

INFO

A játék PlayStation Move támogatást is kapott, így ha rendelkezel Move és Motion kontrollerrel, akkor mindenképpen adj egy esélyt a Sony mozgásérzékelős megoldásának is.

FEDEZÉKBE!

Manapság ugyan alapvető dolognak számít, viszont a Special Forces esetében mégis fontos kiemelni, hogy a játék single player módozattal is rendelkezik. A klisékkel teletűzdelt történet szerint egy ismeretlen délkelet-ázsiai országban kirobbantott forradalom megfékezése a feladatunk, ahol az 5 fős NATO egység egyik katonájaként fogunk küzdeni az állig felfegyverzett felkelők ellen. A „maroknyi katona vs. komplett hadsereg" felállás teljesen komolytalanná teszi a sztorit, viszont bizonyos esetekben szemtanúi leszünk egy-egy kiváló, már akciófilmbe illő jelenetnek, lévén az átvezető videók kellő alapossággal kerültek kidolgozásra. Ami a játékmenetet illeti, abszolút elégedetten csettinthetünk, mivel a lassú ritmust igénylő, átgondolt harcok nagyon izgalmasak. Utasításokat adhatunk társainknak, aminek köszönhetően egy adott helyzetet többféleképpen is megoldhatunk; mindemellett adott a lehetőség, hogy a környezet kínálta adottságokat is kihasználjuk, ami által fedezékből fedezékbe osonva közelíthetjük meg az ellenfeleket. Nem ajánlott őrült módjára lövöldözni, ez nem az a játék, itt sokkal inkább a higgadt akciózás és csapatos vadászat a fontos. A 14 misszió alatt az esetek többségében színtiszta vérontással fogunk találkozni, viszont a játékmenetben kellő változatosságot jelentenek a lopakodásra kihegyezett küldetések. A jellemzően esti pályarészeken rá vagyunk kényszerítve a kivárós helyzetekre, ahol észrevétlenül kell elhaladni az ellenfelek mellett. Természetesen minden egyes ilyen helyszín úgy lett kialakítva, hogy könnyű dolgunk legyen, viszont ha hibázunk, és meglátnak minket, akkor a másodperc töredéke alatt áldozatokká válunk, és kezdhetünk mindent elölről. A mesterséges intelligencia nem kifejezetten okos, éppen ezért ajánlott keményebb nehézségi fokozaton kezdeni – egyrészt tovább kitart a játék, másrészt pedig sokkal inkább rá vagyunk utalva a taktikázásra.

ONLINE HARCMEZŐ

Maga az egyjátékos mód csupán a bemelegítés, hiszen a SOCOM legnagyobb erősségét az online harcmezőkön vívott csaták jelentik. A Zipper Interactive nagyszerű munkát végzett, mivel a 32 főt támogató internetes megmérettetés a változatos pályáknak és a különböző csapatalapú játékmódoknak köszönhetően rendkívül élvezetesre sikeredett. A co-op lehetősége szintén nem elhanyagolható, hiszen a három társunkkal együtt vívott akciók (különösen a legnehezebb fokozaton) igazán szórakoztatóak lesznek.

Nem született klasszikus, de akik PS2-n imádták a SOCOM sorozatot; azok az új PS3-as epizódban sem fognak csalódni

A SOCOM: Special Forces értékelésénél azt is számításba kell venni, hogy a single player csupán a játék leggyengébb eleme, így ahhoz, hogy korrekt pontszámmal tudjunk jutalmazni, muszáj szem előtt tartani a kiváló online lehetőségeket, a PlayStation Move támogatást, valamint az előbb említett kooperatív játékmódot is. A testre szabható fegyverrepertoár, a jól felépített játékmechanika, a taktikát igénylő harcok, valamint a nagyszerű háborús hangulat biztosan rabul fogja ejteni néhány hétre a stílus iránt fogékony játékosokat.

A SOCOM: Special Forces igazi taktikai TPS, a tervezésnek sokkal nagyobb szerep jut, mint az eszetlen lövöldözésnek – főleg kooperatív módban

GRAFIKA»	»79%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO: Élvezetes taktikai akció, kiváló multiplayer és co-op lehetőségek, Move-támogatás.

KONTRA: Klisékkel teli és unalmas sztori, esetenként buta AI, kisebb technikai bakik.

»78%«

KÉZ ÉS LÁBTÖRÉST!

Mortal Kombat

[ÍRTA BP] **19 éves fennállása óta talán még sohasem volt ennyire elemében a széria, most gyorsan átfutjuk, miért is tartjuk az idei Mortal Kombat epizódot a sorozat eddigi legjobbjának!**

Már a Street Fighter IV sikerével bebizonyosodott, hogy akár egy bejáratott sorozat is meg tud újulni anélkül, hogy a lényegi tartalma megváltozna – többórányi intenzív játék után bátran kijelenthetjük, hogy ez a bravúr a Mortal Kombatnak is sikerült. A sallangok elhagyásával úgy érezhetjük, hogy a küzdelmek újfent a maguk teljes pompájában tündökölnek: az eredeti trilógia szinte valamennyi karaktere visszatér (szám szerint 26, kiegészítve az elengedhetetlen rejtett karakterekkel, valamint a PS3-exkluzív Kratosszal), és mindegyikük teljesen eltérő egyéni stílust, kosztümöt és háttérsztorit kapott (leszámolván így a korai részekre jellemző azonos pózokkal és mozgásokkal) – és persze folyik az elengedhetetlen paradicsomlé is. A 10-12 órányi sztorimód bevezet minket az Armageddon folyományaként bekövetkező alternatív univerzumba, ahol Raiden a világ pusztulásának előestéjén még figyelmezteti múltbéli alteregóját, így tulajdonképpen újrajátszhatjuk a teljes első három Mortal Kombat bajnokságot. Mindeközben pedig még az összes karakter háttértörténetébe is bepillantást nyerhetünk (milyen motivációk és személyes tragédiák vezetnek Jax mechanikus karjaihoz, miként változik át Cyrax vagy Sektor robottá, vagy hogyan lesz Kabalból egy szörnyeteg).

Mindemellett persze rengeteg egyéb elfoglaltságot is biztosít számunkra az új Mortal Kombat. Itt van példának okáért rögtön a Challenge Tower, ami egy 300 egyedi meccsből álló kihívássorozat, olyan extrém körülmények között, amikor korlátozva vagyunk bizonyos mozgásokban (fejjel lefelé fordul a képernyő, vagy zombihadsereget kell leméezárolnunk limitált energiával). A vicces és meghökkentő jelenetek persze nemes célt is szolgálnak: mire a torony tetejére érünk, garantáltan képben leszünk az összes szereplő mozgásaival és képességeivel. Persze nem hanyagolták el az egymás elleni küzdelmeket sem, amit akár többen, egymást váltva (akár menet közben, kombókkal kiegészítve), akár online is űzhetünk (a King of the Hill módban például együtt várakozhatunk egy nagy kivetítő előtt, ahol az aktuális meccset látva még azt is nyomon követhetjük, hogy mikor kerülünk sorra). Minden mozdulatunkat figyeli a játék, hiszen teljesítményünkért cserébe érméket kapunk, amit aztán egy speciális teremben (az előző részekből ismert kriptában) különböző extra nyereményekre válthatunk (új kivégzések, kosztümök, háttérképek, zenei betétek stb.).

A Special Meter hozza talán a legkiforrottabb újdonságot a meccsek alatt – ez egy olyan kijelző a képernyő alján, amit sikeres blokkolással vagy támadásbevitellel növelhetünk, és szakaszaiban három különböző dolgot érhetünk el. Az Enhanced Move durvább mozgásokat hivatott jelenteni (erősebb speciális támadásokat), a Combo Breaker megkímélhet egy gyalázatosan erős ellenséges kombótól, míg az X-Ray mozdulat egy nagyon látványos és akár halálos kimenetelű röntgentámadást is eredményezhet, ahol elképesztő brutalitással törnek a csontok és belső szervek. Az ilyen apró, ám mégis látványos újításokon érezni igazán, hogy mennyire elemében van a széria.

A Mortal Kombat tehát fel tudott nőni a feladathoz, és le tudta rázni magáról azokat az évek során felszedett tulajdonságait, amik visszatartották attól, hogy a verekedős játékok királyának nevezhessük. A tét nagy, a konkurencia erős, ugyanakkor bátran állíthatjuk, hogy senki sem fog csalódni, aki a játékra szavaz pénztárcájával. Egy látványos, borzalmasan erős, átgondolt és jól felépített küzdelemsorozatot kaphat – mindezt a rengeteg kihívásnak köszönhetően hosszú-hosszú heteken keresztül! Még ha akadnak is apróbb hibák és rendellenességek a játékban, szinte egyikük sem zavaró (a főellenségek egyértelmű erőfölényén és a hangyányit akadozó online csatákon kívül). Fight!

ADATOK

KIADÓ
Warner Brothers

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

INFO

A sorozat 19 év alatt a 2011-es változattal együtt tíz epizódot ért meg, és érdekes módon a harmadik rész playstationös verziója kapta a legrosszabb értékeléseket a szaksajtótól.

Azt kapjuk, amit vártunk: folyik a vér, törnek a csontok, szakadnak a végtagok – ahogy azt kell

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO
Visszatért a megmásíthatatlan és utánozhatatlan Mortal Kombat hangulat: vér és belek mindenütt!

KONTRA
A netkód helyenként borzalmasan akadozik, és továbbra sincs konkrét bejelentés a PC verzióval kapcsolatban.

»88%«

XBOX LIVE ARCADE

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

Islands of Wakfu

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Ankama Play

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
offline 2 fős co-op

INFO

A játék március 30. óta érhető el az Xbox Live-on, és 800 MS-pontért szerezhetitek be.

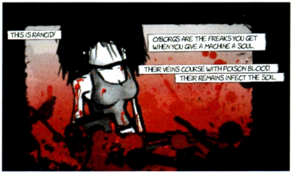
[ÍRTA **BATE**] **Gyönyörű látvány, egy kellően érdekes fantasy világ, kooperatív mód két teljesen különböző karakterrel. Elvileg minden adott a kellemes játékmenethez, aztán...**

Az Islands of Wakfu elsőre igen csábító: egy varázslatos, mágiával átitatott világba kerülünk, amit külső veszély fenyeget, és nekünk Norát és testvérét, a vízi sárkány Efrimet irányítva kell megvédenünk az otthonunkat. A világot, ami első, de még második pillantásra is szép és lenyűgöző – na persze nem a kidolgozott textúrák és a valósághű effektek, hanem a szép színek, a bájos karakterek és helyszínek miatt. Az alapfelállással és a tálalással tehát nincsen baj, azonban ha eltöltünk egy kis időt a programmal, akkor bizony hamar rájövünk, hogy a fejlesztőcsapat főleg a dizájnba ölte kreatív energiáit. A történet ugyanis nem túl érdekfeszítő, kicsit zavaros is, és az sem segít a befogadásában, hogy a karakterek, akikkel találkozunk, és akikkel interakcióba kerülünk, egy cseppet sem érdekesek – ez pedig abból adódik, hogy nem tudunk meg róluk semmit. Szólnak pár misztikus mondatot, előadják az aktuális feladatunkat, aztán mehetünk dolgunkra, és ettől az egész túlságosan üres lesz, semmi nem motiválja az embert a küldetések megoldására. Már csak azért sem, mert sokat kell harcolnunk, azonban a csatákat kiszolgáló „rendszer" nem sikerült túl jóra. Hiába tudunk váltani a két különböző képességgel rendelkező hősünk között, a küzdelem egy idő után repetitív és unalmas lesz, és ezen az sem segít, mikor a program tömegekben küldi ránk az ugyanolyan ellenfeleket. Kooperatív módban egy kicsit javul a helyzet, hiszen egy mellettünk ülő baráttal mindig élvezetesebb a játék, azonban bizonyosan nem ez lesz az a program, amiről csillogó szemmel beszélünk majd a többi ismerősünknek. Rossznak persze nem neveznénk az Islands of Wakfut, azt az öt órát, amit a játékidő biztosít, el lehet tölteni vele, de a játék az amúgy tényleg kellemesen egyedi látványvilágon kívül semmi maradandót nem nyújt, s bizony az érte kért 800 MS pontot sokkal eredetibb programokra is elkölthetjük a Marketplace menüpont alatt.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

»65%«

The Dishwasher: Vampire Smile



[ÍRTA **BATE**] **Az Xbox Live Arcade (és a többi hasonló rendszer) azért egy remek dolog, mert általa számos olyan kreatív elme játékait ismerhetjük meg, amikről a hagyományos terjesztési formák közepette sosem hallanánk. Erre tökéletes példa a The Dishwasher második része is.**

A The Dishwasher: Vampire Smile műfaját tekintve egy oldalnézetes, 2D-s beat'em up, és konkrétan a 2009-ben megjelent The Dishwasher: Dead Samurai felturbózott folytatása. Az egyfős (James Silva) fejlesztőcsapat munkája két okból is érdemes a figyelemre: egyrészt az elborult látványvilág, másrészt a meglehetősen dinamikus és élvezetes harcrendszer miatt, amit itt-ott ügyességi platformelemek szakítanak meg. A küzdelem brutális és látványos: kézi- és lőfegyverek garmadája, varázslatok és eszelős kombók állnak a rendelkezésünkre a számolatlanul érkező ellenfelekkel szemben, és ha elég ügyesek vagyunk, akkor brutális kivégzések és effektekkel bőven megtűzdelt látványos jelenetek kísérik majd az utunkat, a több hektoliternyi elfröcskölt vérről nem is beszélve. A zúzást lehet eszement módon űzni, de kis odafigyeléssel ráérezhetünk a játék ritmusára is, kitapasztalhatjuk hősünk képességeit, és valódi halál angyala kerekedhet belőlünk.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Ska Studios

MŰFAJ
beat'em up

MULTI
van

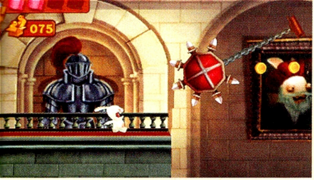
INFO

A játék április 6. óta érhető el az Xbox Live-on, és 800 MS-pontért szerezhetitek be.

A monotonitás veszélye ugyan helyenként felüti a fejét, de ezt ügyesen ellensúlyozza a rengeteg felvehető extra és fejlesztés, ami tovább turbózza a szereplőket. Szereplőket, így többes számban, ugyanis ezúttal a single player módban már nemcsak Dishwashert, de a féltestvérét, Yukit is irányíthatjuk, és nem ám úgy, hogy választhatunk, hogy melyik karakterrel kívánjuk aprítani az ellent, hanem mindkét hősnek külön-külön „kampány" jutott. A kellően élvezetes játékmenet mellett érdemes még szót ejteni a látványról is, ami finoman szólva is beteg, de persze pozitív értelemben. Hasonló, kézi rajzokat imitáló darkos, már-már szürreális látvánnyal nemigen találkozhattunk mostanában. Igaz ugyan, hogy a történet nem túl eredeti, de egy alapvetően a harcra kihegyezett játéktól nem is várunk Oscar-díjas forgatókönyvet. A lényeg, ha szereted a pörgős harcot, nem idegenkedsz az oldalnézetes játékmenettől, bírod az egyedi látványt, és a fejleszthető karaktereket, akkor a Vampire Smile-ban nem csalódhatsz, ez biztos.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

»82%«



Rabbids 3D

[ÍRTA MIGUEL] **Az őrült nyulakat senkinek sem kell bemutatni: ha játszani nem is játszottál még velük, a sok idióta videó egyikét már egészen biztos láttad, és ha az tetszett...**

Ha az tetszett, akkor kicsi a valószínűsége, hogy a meglehetősen hasonló mennyiségű baromságot felsorakoztató, amúgy meglehetősen hagyományos platformerben sem csalódsz majd. Persze érdemes elfogadni: a Rabbids sosem a játékmeneti forradalmak indításáról szólt, inkább arról, hogy a készítők mennyi agyatlanságot képesek egy-egy pályára pakolni. Ilyesmiben most sem lesz hiány: a nyulak ezúttal az időutazással próbálkoznak, és egy pillanatnyi kétsége ne legyen senkinek arról, hogy egy csapat ostoba nyúl képes-e hatalmas lukakat tépni a téridő szövetébe, mert bizony, ahogy a 220-as kábelt elrágják (régi, szomorú családi sztori, hagyjuk), úgy a történelmet sem hagyják eredeti formájában. Annak ellenére, hogy sima oldalazós platformjátékról van szó, szinte minden fontosabb történelmi eseményből sikerül a rosszabb alternatívát kihozni. A fehér barmok rohanása amúgy meglepően jól fest, (és itt nem az a meglepő, mielőtt vitriolos tollú PS3-bérencek újabb blogbejegyzésben adóznak a munkásságomnak, hogy jól néz ki, hiszen a 3DS ennél még szebbet is tud, hanem hogy a készítők fáradoztak a cél érdekében), sőt, akár rá is közelíthetünk a főszereplőre – ezt mondjuk nem annyira ajánlom, csúnya halálroller lesz belőle, ami csak eleinte szórakoztató. És ha már ennél a szónál tartunk, legyen egyértelmű: ez a cucc nem a Super Mario- vagy a Kirby-sorozatban jelent meg, és ez nem véletlen. Nem tökéletes, sőt, egy idő után picit monoton is, de addig pont jó, amíg kijön 3DS-re az első normális platformer.

ADATOK
KIADÓ **Ubisoft Casablanca**
FEJLESZTŐ **Ubisoft**
MŰFAJ **Platform**
MULTI **Van**

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

»72%«

Splinter Cell 3D

[ÍRTA MIGUEL] **Tom Clancy nagy ziccer minden platformon, sajnos itt most kimaradt a helyzet.**

Alapesetben a Splinter Cell tökéletes ötlet a 3DS-re: nemcsak a háromdimenzió adta extrák lehetősége miatt, hanem mert elég régen volt olyan Nintendo-gép, ami képes volt a maga szépségében megjeleníteni Sam Fisher kalandjait, azonban valami nagyon félrecsúszott a fejlesztés alatt. Eleve az rossz ómen, hogy egy majd' hat éves PS2-es port adja az alapot, így sok szépségre nem számíthatunk, de a „háromdé" sem lett az igazi. No nem azzal van baj, hogy nem megfelelő a térhatás intenzitása, inkább az okozza a problémát, hogy a meglehetősen sok sötét helyszínnel dolgozó játék használatát a környezeti fény ellehetetleníti. A 3DS fejlesztésénél rájöttek a mérnökök, hogy sokat segít a térhatás érzékelésében, ha a kijelzőt vastag fekete káva veszi körül, amin viszont szinte minden fényforrás becsillan. A nagy fényerejű játékoknál ez nem okoz gondot, de a Splinter Cell 3D esetében az igazán elszántak kénytelenek lesznek elvonulni a lakás legsötétebb zugába, ha látni akarnak valamit abból, ami a képernyőn történik. Pedig történik ott olyasmi, amit látni szeretnénk, hiszen a Michael Ironside szinkronizálta szuperügynök ismét remek kalandba keveredik, de sajnos nem olyan jóba, amit az elszabott irányítás és a hardverhez kevéssé illő játékmenet ne tudna romba dönteni. Érthető, hogy a Ubisoft miért húzta elő a kalapból az öreg Samet, de az már nem tiszta, hogy miért nem fektettek kicsit több energiát az elkészítésbe.

ADATOK
KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**
MŰFAJ **Akció**
MULTI **nincs**

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

»60%«

Super Monkey Ball 3D

[ÍRTA MIGUEL] **A Nintendo- konzolok mindig a jó értelemben vett agyatlan platformjátékokban voltak erősek – az SMB háromdimenziós változata is ezt az utat követi.**

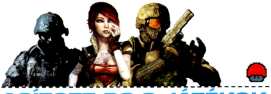
ADATOK
KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **Dimps**
MŰFAJ **Ügyességi**
MULTI **van**

Ha nem tegnap kezdtél konzolos játékokkal foglalkozni, akkor minden valószínűség szerint összefutottál már a Monkey Ball-játékok valamelyikével, hiszen lassan egy évtizede sorjáznak a nagyjából ugyanarra az alapra építő programok: tegyünk egy majmot egy átlátszó gömbbe, és vezessük végig mindenféle trükkös pályákon, amikről könnyebb lezuhanni szélen, mint fent maradni középen. A 3D-s változat sem ad sokkal többet ennél, sőt, a speciális kijelző finoman szólva is használhatatlan, amikor a kétfajta irányítás közül (az analóg kar és a beépített mozgásérzékelő áll rendelkezésünkre) a mozgást igénylő megoldást választjuk, hiszen a folyamatos döntögetés közben nehéz a úgy tartani a gépet, hogy a kívánt hatást lássa a szemünk. Az analóg kar használata mellett ilyen gond nincs, az egyszerű és megbocsátó pályák mellett vissza is jönnek a régi emlékek, szedjük a banánt, mintha kötelező lenne. Két teljesen független módot is kapott a játék, van egy bugyutácska autóverseny, meg egy platformer alapokra épített verekedés is, nyilván sokat egyik sem tesz hozzá a játékélményhez, hiszen mindkét kategóriának megvan a saját királya – de ha már itt van, próbáljuk ki, hiszen elvenni sem fog az élményből. A kicsit szigorú ár mellett nehéz szó nélkül elmenni, de szerencsére a vásárlás nem kötelező, csak ha valaki szívesen polírozza a majmot.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

»70%«

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL



Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

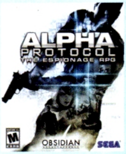
NAPOLEON: TOTAL WAR Bújj a korzikai bőrébe!

ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

Miközben már javában hódít a Creative Assembly legújabb remekműve, a Shogun 2: Total War, addig a sorozat forgalmazója, a PlayOn szép csendben egy barátságosabb árcédulát biggyesztett a széria előző tagjára, amely Napóleon „munkásságába" engedett betekintést a játékosoknak. A Napoleon: Total War nagyjából egy éve jelent meg a piacon, most pedig már 5000 Ft alatt szerezhetik be a stratégiák megszállottai – ennyit pedig bőven megér, nekünk elhihetitek. Történelmi hűség, időtálló látványvilág, hihetetlenül realisztikus ütközetek, többjátékos hadjáratmód és persze Napóleon, aki nem véletlenül úgy vonult be a történelembe, mint Európa egyik legnagyobb katonai zsenije. Igaz, hogy nem ez a legjobban sikerült epizód a sorozatban (a szabadság azért kicsit hiányzik), de még így is bőven az átlag stratégiák felé magasodik, így ha egy éve elkerülte volna a figyelmedet ez a nagyszerű alkotás, akkor most baráti áron pótolhatod a „mulasztásodat".

Kémjátszma a világ körül ALPHA PROTOCOL

ÉRTÉKELÉS **81%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**



A tavalyi év nem volt valami bőséges a szerepjátékok tekintetében, ami a rajongóknak nem volt túl jó hír, ellenben az Alpha Protocolt fejlesztő Obsidian örülhetett, hiszen az év közepén nem nagyon akadt ellenfele akció-szerepjátékuknak, amelyben egy titkos ügynököt kellett végigkommandíroznunk az egyes pályákon. Hiába nem volt azonban épkézláb konkurencia a piacon, az Alpha Protocol mégsem lett hatalmas siker, ami többek között annak köszönhető, hogy az igen hosszú fejlesztési idő meglátszott a grafikán, továbbá pár apró bug is rendre borsot tört a játékosok orra alá. Hogy ezek után mégis mit keres ebben a válogatásban a program? A válasz roppant egyszerű, annyira azért nem volt ez szörnyű játék, a sztorija teljesen rendben volt, a párbeszédek ütöttek, sőt, még a helyszínek is kellően változatosak voltak – így jó pár kellemes órát el lehetett tölteni vele. Pár kellemes óra pedig simán megér 1800 Ft-ot, ugyanis ennyit kell most leszurkolni az Alpha Protocolért a boltokban.

PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS Vidd el a herceget még egy körre!

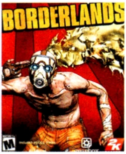
ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

Az elmúlt években nem úgy szaladt a szekér Perzsia hercegének, mint ahogy azt a Ubisoft szerette volna. A 2008-as rebootot követően 2010-ben ismét visszatértek a Sands of Time vonalhoz, amelyből igyekeztek még egy fejezetet kipréselni – több-kevesebb sikerrel. A Forgotten Sands nem lett rossz játék, azonban nyomába sem ért az eredeti trilógiának, ami főleg annak volt köszönhető, hogy a harcrendszer igencsak gyatrára sikeredett ebben az epizódban – konkrétan hiányzott belőle a változatosság és a kihívás. Szerencsére a látvány és a platformelemek a helyükön voltak, így végeredményben igen jól el lehetett szórakozni a programmal, főleg akkor, ha az egyszerűbb logikai fejtörők és a hajmeresztő ugráskombinációk felé húzott a szívünk. Ami viszont mindenképpen pozitív, hogy az alig egyéves program jelenleg nagyjából 3000 Ft-ért beszerezhető, ami mindenképpen remek ár ezért a játékért.

A multik királya! BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

ÉRTÉKELÉS **93%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **DICE**

Manapság egy panaszos szavuk sem lehet a Battlefield-rajongóknak, hiszen az év elején bejelentették a legendás sorozat harmadik részét, továbbá épp a mostani számunkban közlünk egy tesztet a franchise ingyenes oldalágáról is. S ha mindez még nem lenne elég, akkor van itt még egy jó hír: az elmúlt évek legjobb multiplayer játéka, a Battlefield: Bad Company 2 már 4500 Ft-ért is beszerezhető. Ez az ár főleg annak fényében tűnhet kedvezőnek, hogy a játék szavatossága nemhogy tíz, de akár száz órákban is mérhető, ugyanis a multiplayer rész kimaxolása a maga 50 szintjével és négy kasztjával bizonyosan hosszú hetekre képes lekötni a virtuális bakákat. Persze ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen a játékélmény pörgős, a pályák eszméletlen jól ki vannak dolgozva, a terep rombolható, váltogathatsz a játékmódok között, és biztos, hogy sosem kell várnod arra, hogy játékostársaid legyenek. A Battlefield 3 megjelenéséig van még pár hónap, a Bad Company 2-vel bőven ki tudod majd tölteni őket.



BORDERLANDS Pókemberre mindig lehet számítani

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Gearbox**

2009 egyik igen kellemes meglepetése volt a Borderlands nevezetű játék, amelyben a Gearbox Software az FPS műfajt házasította a hack 'n' slash-sel, s mindezt megfejelte egy kifejezetten egyedi cell shading grafikával. A végeredmény egy meglehetősen addiktív program lett, több tucat játékórával – a minőséget pedig jól prezentálja, hogy hiába több mint másfél éves már ez a játék, az ára nem nagyon akar becsúszni a budget kategóriába. Hatalmas áresésről most sem tudunk beszámolni, hiszen a program jelenleg is 6000 forint környékén szerezhető be, azonban azt kell mondanunk hogy ez az ár abszolút korrekt ezért a játékért. Hangulat, kihívás, a gyűjtögetés és a tápolás utánozhatatlan élménye, mind a mai napig tetszetős grafikai megoldások és a mostanában megjelenő FPS-ek játékidejének sokszorosa. Ha hosszú kikapcsolódásra vágysz, és szereted, ha egy játékot a megjelenés után is támogatnak kiegészítőkkel, akkor a Borderlands tökéletes választás lehet a számodra.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Fifa 11 (4490 Ft), **Call of Duty 4: Modern Warfare** (3990 Ft), **Empire: Total War** (4490 Ft), **Alien vs Predator** (1790 Ft), **Mount and Blade: Warband** (1790 Ft)

Ha három viking összefog

[ÍRTA **STÖKI**] **A Portal 2 akciójátékos gyökerekkel rendelkező príma logikai játék – nincs túl sok ilyen a játékiparban. Mégis láttunk már olyat, hogy egy program platformernek nézett ki, de a logikai elemek hangsúlyosabbak voltak benne. Hát persze, hogy a Lost Vikingsre gondolok.**

A Portal 2-t ugyebár a Valve adta ki (az Electronic Artsszal karöltve), a Lost Vikingset pedig 1992-ben egy olyan cég, ami később a Valve-hoz hasonló nagyágyú lett: a Silicon & Synapse. Nem ismerős? És ha azt mondom, hogy Blizzard? A Silicon & Synapse korunk egyik legsikeresebb játékfejlesztő cégének volt az elődje, azok alapították és dolgoztak benne, akiknek később a Warcraftet, a Starcraftet és a WoW-ot köszönhettük. A Lost Vikings egyik amigás programozója például Mike Morhaime volt, aki most a Blizzard elnök-vezérigazgatója. A pályákat pedig az a Ronald Millar tervezte, aki később a Warcraft II vezető fejlesztője lett, majd a Starcraften és a Diablón is dolgozott. A művészeti vezető Samwise Didier volt, aki ma is a cég fő art directora. Az már csak hab a tortán, hogy a zenét Charles Deenen, a legendás Maniacs of Noise csapat egyik alapítója írta.

SZÖKÉS AZ ÁLLATKERTBŐL

A proto-Blizzard még persze nem volt olyan sikeres cég, mint ma, de már akkor is voltak jó ötleteik. A Lost Vikingshez például azt találták ki, hogy három főhős szoros együttműködésével lehet csak teljesíteni az egyes pályákat. A történet szerint egy űrbéli birodalom császára, a gonosz Tomator elrabol három vikinget a földről, hogy galaktikus állatkertjében mutogathassa őket. A vikingek persze keménykötésű fickók, és mindegyik tud valami különleges dolgot, amivel segíthet a másik kettőnek kiszabadulni. A rőt szakállú Eric például gyors, és ha nekifutásból rohan fejjel a falnak, a lazább falelemeket ki tudja bontani. Baleog íjával eltalál bármilyen ellenfelet vagy kapcsolót, a melák Olafnak pedig pajzsa van, amivel védheti a többieket, bakot tarthat nekik, vagy ha a feje fölé tartja, méltóságteljesen vitorlázhat le nagyobb magasságokból. A játék célja több tucat pályán ezeket a képességeket jól összehangolni és kimenekíteni a vikingeket Tomator karmaiból.

CAMEO VIKINGEK

A Lost Vikings rajzfilmszerű grafikával és ellenállhatatlan humorral tálalta a gondolkodtató feladatokat, így a Silicon & Synapse egyik nagy sikere lett – főleg, hogy kompakt kis játék volt, nem kellett hozzá több csomag lemez, és egy 286-oson is vígan elfutott. A játékhoz 1995-ben készült egy folytatás is SNES-re, amiben két újabb karakter is megjelent, de ez már nem lett olyan jó, mint az elődje, és nem is blizzardék fejlesztették. Eric, Olaf és Baelog viszont 1993 óta a mai napig felfeltűnnek a Blizzard játékaiban. Láthatók például a World of Warcraft Uldaman nevű helyszínén, a Blackthorne egyik pályáján és a Warcraft III: Frozen Throne egyik küldetésének trolljaiban is felfedezhetjük őket. Legutóbb pedig a Starcraft II-ben volt egy dupla csavaros poén: a kantinban játszhatunk lövöldözős játékkal, aminek a Starcraft-univerzum Viking osztályú űrhajója a hőse. A játék címe pedig természetesen Lost Viking – a Blizzard nem felejti el, honnan indult.

ADATOK

KIADÓ
Interplay

KIADÁS ÉVE
1992

PLATFORM
Amiga, DOS, Game Boy, SNES

Igazából nem bánnánk, ha ebből a remek játékból valamikor egy jópofa feldolgozás készülne. Hiányoljuk a derék vikingeket

A játéktörténelem legnagyobb adatlopása

[ÍRTA STÖKI] **A cím nem túlzás, a PlayStation Network több tízmillió felhasználójának adatai kerültek illetéktelen kezekbe április közepén. Az eset egyrészt rávilágít arra, hogy a játékiparnak milyen biztonsági kihívásokkal kell szembenéznie, másrészt befolyásolhatja a konzolháborút is: a Sony az adatlopási üggyel olyan mélyütést kapott, amiből valószínűleg nem fog egyhamar felállni.**

INFO

Április közepén a PSN váratlanul leállt. A felhasználók kezdetben azt hitték, hogy a szerverekre az Anonymus csoport csapott le a PS3-at megtörő Geohot perem miatt, de aztán az Anonymus jelezte, hogy semmi közük az akcióhoz, és ezt később a Sony is elismerte. Mostanra tudjuk, hogy ennél sokkalta nagyobb a baj.

Áprilisban több olyan eset is megjárta a sajtót, ami júzerek személyes – vagy legalábbis személyhez köthető – adatainak erősen kérdéses felhasználásáról szólt. Kezdődött az egész azzal, hogy kiderült, az iPhone-ok és iPadek rögzítik, hogy merre járnak felhasználóik, és ezeket az adatokat az Apple rendszeresen le is kérdezi. A jobsiánus Apple-hívők persze úgy reagáltak erre, ahogy szoktak, amikor valaki bántja kedvenc almás cégüket: az nem is úgy van, vagy ha úgy van, már rég tudtuk, hogy úgy van, különben is azokat az adatokat tárolnia kell a telefonnak, hogy a kütyük könnyebben csatlakozzanak a hálózatokhoz. A világnak az a fele, amelyik nem agymosott szektások fanatizmusával áll az Apple-hez, persze átlátta, hogy ha az adattárolás még meg is magyarázható, azok rendszeres lekérdezése már bajosan (a Cnet szerint a rendőrség is felhasználta ezeket az adatokat nyomozásokban). A legnagyobb európai GPS-gyártó, a TomTom viszont egyenesen eladta a holland rendőrségnek a gyorshajtók adatait. Igaz, anonim adatokról van szó, de azért a júzerek eléggé felháborodtak ahhoz, hogy botrány legyen az ügyből. Akárcsak az androidos telefonok adatrögzítéséből, amire az iPhone-ügy után derült fény: kiderült, hogy a Google sem jobb az Apple-nél, az androidos telefonok is rögzítenek adatokat, és azokat a Google lekérdezi. Mindhárom ügyet elhomályosította azonban a Sony körüli balhé: adattolvajok egyszerűen ellopták a PlayStation Network felhasználóinak adatait. Az összeset.

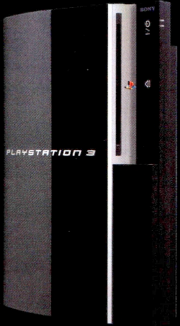
Minden idők legnagyobb adatlopása nemcsak a játékosoknak szörnyű, de az ügy jókora sebet ejtett a Sony presztízsén is

MEGVÉD-E A TITKOSÍTÁS?

Április 19-én kezdődött az egész, amikor a PSN elérhetetlenné vált, piacterével és a Qriocity nevű tartalomszolgáltató rendszerével együtt. A sajtó napokig csak pletykákból élt, aztán húsvét környékén a japán óriás közölte, hogy a PlayStation Networkot külső támadás érte, emiatt állították le. Április 27-én aztán robbant a bomba: hosszú hallgatás után a Sony közleményt adott ki, aminek tartalma nem kicsit volt durva: a hálózat 77 millió felhasználójának személyes adatai mind adattolvajok kezébe kerültek, júzernevek, jelszavak, minden. Ez bankkártyaadatokat is jelent, amiket ugyan a Sony állítása szerint titkosítva tárolt (ezt azért is kellett hangsúlyozni, mert volt olyan adat is, aminek tárolása nem sokkal volt szofisztikáltabb egy szövegfájlénál), de azért eléggé nyugtalanító a helyzet így is – mert mi van, ha az ügyes hekkerek feltörik a titkosítást? A szaksajtó máris több tucat olyan esetről tud, hogy PSN-en használt kártyával visszaélés történt, de az egyértelmű kapcsolat még nem bizonyított. Mindenesetre a Sony óvatosságra intett a PSN-en használt bankkártyák alkalmazásakor. A cég közleményében hangsúlyozta még, hogy profi külső céget bízott meg azzal, hogy felderítse, hogyan történhetett meg az adatlopás, illetve

LASSAN CSORDOGÁLÓ INFORMÁCIÓK...

Habár az elmúlt hetekben volt már jó néhány találgatás, hogy ki okozhatta a leállást, a PC Guru lapzártájáig nem sikerült megnevezni a tetteseket. Korábban a fél világ az Anonymus nevezetű hackercsoportot gyanúsította, mivel ők a PS3 védelmét feltörő Geohot elleni per során megfenyegették a céget, hogy támadást indítanak majd ellenük. Viszont a PSN leállását követően ők kijelentették, hogy semmi közük az akcióhoz, és ezt a Sony is megerősítette. Csak később robbant a bombahír, hogy a szervereket adatlopás miatt állították le, és addig nem is indulhat újra a PSN, míg nem sikerül erősíteni a rendszer védelmén.



azonnal emelte a szolgáltatás biztonsági szintjét a hálózat újraszervezésével, átépítésével, különös hangsúlyt helyezve a felhasználói adatok védelmére. És persze a vállalat mindent megtesz azért, hogy a hatóságok elkapják az adattolvajokat, azok elnyerjék méltó büntetésüket.

DURVA MÉLYÜTÉS

Csakhogy ez már eső után köpönyeg. 77 millió felhasználó ellopott azonosítói, jelszavai, bankkártyaadatai – ez eddig az utóbbi évek legkomolyabb adatlopási botránya, aminek súlyos következményei lehetnek, és lesznek is a Sonyra nézve. A hálózat leállítása miatti közvetlen és az arcvesztés okozta közvetett anyagi kár összesen milliárdos nagyságrendű lehet, dollárban – a Reutersnek máris nyilatkozott egy informatikabiztonsági szakértő, ő másfél milliárd dollárra becsülte a kárt. Több per és hatósági eljárás is indulhat a cég ellen, egyrészt a felhasználók érdekeit védő szervezetek indíthatnak csoportos keresetet, másrészt azoknak az országoknak adatvédelmi ombudsmanjai szállhatnak rá a Sonyra, ahol elérhető a PSN (az EU-ban különösen érzékenyen kezelik a személyes adatok kérdését, elég, ha csak a Google StreetView körüli balhékra gondolunk). Azt is meg fogják vizsgálni, hogy a felhasználók megfelelően lettek-e tájékoztatva a történtekről – egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy nem. Természetesen a bizalomvesztés is komoly következmény: valószínűleg több ezer júzer elfordul majd ezek után a Sonytól. A tőzsdén is

PSN LEÁLLÁS A LEHETŐ LEGROSSZABBKOR!

Habár a betörés ténye és az adatlopás szörnyű hír mind a Sonynak, mind a játékosoknak, az utóbbiak közül sokan azért sopánkodnak, mert a hackerakció pont az év egyik legjobban várt játékának megjelenésekor történt, azaz jelenleg senki nem tud hálózatban játszani a Portal 2-vel, a kooperatív játékra csak osztott képernyőn van lehetőség. Ez főleg annak tudatában bosszantó, hogy a PS3-as Portal 2 Steamworks támogatással jelent meg, így a Playstation-tulajdonosok akár PC-sekkel vagy MAC-esekkel is játszhattak volna közösen. Mindezt a Valve úgy promotálta, hogy minden PS3-as verzió mellé „csomagolt" egy steames kódot is. A mókának azonban az eddig ismeretlen hackerek szépen keresztbe tettek...

A PSN hivatalos logója, amire április közepén egy sötét árnyék borult

látható az adatlopás utóhatása: a Sony részvényeinek árfolyama a botrány hetében majdnem tíz százalékot esett. Véresen komoly a helyzet, bár itthon a következményekből nem érezni sokat (a PSN félhivatalosan van csak az országban, senki nem tudja, hogy pontosan mennyi magyar felhasználó lóg rajta).

NAGY PIAC, NAGYSZABÁSÚ BŰNÖZÉS

Az adatlopás újabb fényes bizonyítéka annak, hogy a játékipar már réges-réges-rég nem egy szubkultúra szórakozását kiszolgáló kis szegmens, hanem a mainstream szórakoztatóipar egyik húzóágazata (ezt a 77 milliós szám is jelzi). Az elmúlt években sokszor örülhettünk annak, hogy a videojáték már nem szemüveges geekek furcsa hobbija, hanem világszerte elterjedt kikapcsolódási forma, hogy a forgalma már a filmipar bevételeit közelíti meg, hogy kedvenc tévésorozatainkban kedvenc játékaink láthatók termékelhelyezésként, és így tovább. Ennek azonban ára, illetve árnyoldala is van: a nagyobb piac nagyobb bevételt jelent, az pedig szervezettebb, profibb bűnözőket vonz. És nemcsak a játékipar rákfenéjének kikiáltott illegális másolókat, warezolókat, hanem például adathalászokat, sőt profi hekkerekkel összeállt adattolvajokat is. A jelek szerint a Sony nem védekezett megfelelően ezek ellen a bűnözők ellen, nem volt elég előrelátó, és ez akár a konzolpiacot is átvariálhatja kicsit. A legrosszabb esetben olyan bizalmatlanság támadhat a Sony ellen, hogy a PS3 tábora megcsappanhat, és mivel a kárt ki kell gazdálkodni valahogy, leállított PlayStation 3-projektekre is számíthatunk a következő hetekben. Végső soron az is elképzelhető, hogy jól mérhető elvándorlás lesz a PS3-tól az Xbox 360 felé (mivel a PS3-mal főleg hardcore játékosok játszanak, a Microsoft konzolja tűnik a Sony-konzol legjobb alternatívájának). Persze ez csak a legrosszabb lehetséges forgatókönyv – remélem, nem fajulnak idáig a dolgok, mert a játékosoknak is az lenne a legjobb, ha a Sony minél olcsóbban úszná meg ezt az egész ügyet. És persze tanulna belőle, mert a játékipar nem az a hely, ahol kétszer lehet ekkorát hibázni.

MOTORREVÜ
www.motorrevu.hu

Van, ami elérhetetlen…

…és van, ami csak 790 Ft!
éves előfizetőknek 580 Ft!

Keresse havonta az újságárusoknál!

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

DRAGON AGE: VÉRVONALAK

➲ A Dragon Age: Vérvonalak játékban lenne gondom. Redcliffe faluban tartok, és van az éjszakai ostrom. Na ott megöltem minden szörnyet (legalábbis nem jön több sehonnan sem), de semmi sem történik. A lovagokkal beszélek, de csak annyit mondanak, hogy vannak még. Mit kell itt csinálni? Válaszod előre is köszönöm!

Előfordul, hogy egy-egy élőhalott úgymond elakad, vagy beragad, és csak topog valahol egy helyben, miközben a történet addig nem tud tovább haladni, amíg azt az egyet is meg nem találod, és be nem darálod. Járd körbe a terepet, és nézz körül alaposan. A csata végén egy bejátszás következik, tehát itt nincs más dolgod, automatikusan gördül majd a cselekmény tovább, ha minden ellenség kipurcant.
Megjegyzés: Az 1.02 patch javította ezt a hibát, tehát ha nagyon nem menne a keresgélés, felteheted, de persze akkor a küldetést újra kéne kezdeni.

GUITAR HERO 4 WORLD TOUR

➲ Lenne egy problémám a GH 4 WT-vel, ugyanis minden klassz LENNE, ha működnének a gombok játék közben. A menüben még jó, a fel/le nyilat is érzékeli, ha megy a „gitározás", de azok, amik nekem kellenének, például a piros, narancssárga meg ezek a gombok, azokat nem érzékeli, de csak ha már elindult a játék. Mikor a menüben vagyok, működnek. Szóval nagyon szépen kérlek titeket, segítsetek, már nagyon szeretnék játszani! ➲ **KÓBORATKA**

Ha jól értem, gamepadről szeretnél játszani, nos, alapból csak billentyűzettel és gitárkontrollerrel működik a játék, és a gamepad tényleg csak a menüben használható. Ám léteznek olyan segédprogramok, pl. XPadder (http://www.xpadder.com), amelyek a billentyűzetleütést szimulálják gamepaden, és ezekkel megoldható a dolog. Az XPadder elég egyszerű, csak a játékban használt adott billentyűket kell a gamepad gombjaihoz társítani.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

➲ Üdvözletem, nagy vezérek! Az Assassin's Creed Brotherhoodban egyetlenegy achievement nem sikerül. Ez a Courtezan achievementek közül az Enemies stationed at Guard Posts killed using the crossbow without being detected. Ha ez a Borgia towerekre utal, azokat befejeztem, és nem tudom visszacsinálni! Kezdjem újra az egész játékot? Ez az egyetlen achievement, amit még meg kell csinálnom...

A The Baron de Valois – French kiss (Seq 6, Memory 2) szekvenciában van egy bug, respawnoló őrökkel, amit az alábbi videó alapján tudsz kihasználni: http://tinyurl.com/6556g48. Nem szép dolog, de ez a legkönnyebb módja, hogy észrevétlenül legyilkold a szükséges mennyiségű őrszemélyzetet.

➲ Eljött az az idő, amikor segítséget kérek. Az ACB-ben van az a mission, amikor egy öreg embernek kell pénzt gyűjteni (3000 f-t). Összegyűjtöttem, és annál a templomnál, amikor a katona teszi át a pénzt, ott leereszkedtem, és kinyírtam azt az alakot. Felvettem a ruciját, azután kiment, de azzal a ládával nem tudom, mit kezdjek. Nem tudom, hova kell vinni. Pls help meee! Előre is kösz.

A Pantheonnál kicsit trükkös ez a feladat, ugyanis mivel felvettük az őrség vezetőjének a ruháját, így mi lettünk a pénzes láda kézbesítője, csak épp halványlila gőzünk nincs, hogy merre kéne menni. Nos, a kíséret reakciójából kell megfejtenünk, hogy jó irányba indultunk-e el. Ha a Suspection level alatt STRONG vagy MEDIUM Synchronization jel van, akkor jók vagyunk, megfelelő az irány, viszont, ha WEAK, akkor rossz (egyfajta hideg-meleg játék). Ha nem boldogulnál, akkor itt a teljes útvonal: http://tinyurl.com/64u3ap4.

MASS EFFECT 2

➲ Elakadtam a Mass Effect 2, Lair of the Shadowbroker DLC-ben. Ott tartok, ahol az Illiumon egy filmbejátszásban Liara és egy másik aszári egymást lövik, aztán a gép tölt, majd csak a másik marad ott szellemként. Vagyis át lehet rajta menni, és a lövedékek is átmennek rajta. Semerre sem lehet menni. Egyébként úgy telepítettem egy magyar játékra, ahogy az a 2011.02-es számban volt leírva. Majd visszaállítottam a játékot magyarra. Nem tudom, hogy a játék emiatt akad-e el. A segítséget előre is köszönöm. ➲ **ÁRON**

A magyarításhoz nincs köze, mert külföldi fórumokon is találkozni ezzel a buggal, bár úgy tűnik, senkinek sincs fogalma arról, hogy mi lehet az oka (az esetlegesen fel nem pakolt javításokra sem lehet fogni, mert steames verziónál is előfordult, de azért erősen javasolt a telepítésük). Akiknél előfordult ez a kellemetlen hiba, azok többnyire újrakezdték a pályát, és másodszor már rendben volt, neked is csak ezt tudom tanácsolni.

➲ Csak egy gyors kérdést szeretnék feltenni. Megjelent ugyebár a Mass Effect 2-höz a legújabb DLC. Na most, mivel nincs hozzá magyarítás, azt írja, hogy a csomag ebben a régióban nem érhető el. Hogyha én átállítom az oldalt angolra, letöltöm, átírom a registryt „en"-re, aztán telepítem, majd vissza magyarra (mint a Shadow Brokernél), akkor menni fog a játék is, és a DLC is rendesen, csak maximum az erre vonatkozó részek angolok lesznek? Vagy van-e hozzá valami „nem hivatalos" magyarítás? Előre is köszönöm.

Igen, a registry-s módszer működik. A HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\BioWare\Mass Effect 2 bejegyzésnél a „Language"="hu"-t kell átírni „en"-re, majd telepítés után vissza. Az Arrivalhoz már készült magyarítás, a nyelvi fájlt innen töltheted le: http://tinyurl.com/6goll8z.

LEGO STAR WARS 3

➲ A LEGO Star Wars 3-mal lenne egy kis problémám. Úgy tudom, hogy lehet a Szeparatistákkal is menni, de nem tudom, hogyan. Tudnátok segíteni? Előre is kösz: ➲ **TIRIPSTAERG**

A Szeparatistáknak saját hajójuk van, amit ha lemész a hangárba, és veszel egy kisebb űrjárót, majd beszállsz (utóbbival rögtön el is hagyod a hangárt), könnyedén meg tudsz közelíteni – csak repülj át a túloldalra. Itt egyrészt feloldható a Separatist Assault (építkezős, foglalós) játékmód – a hangárban a 30 aranyszínű kocka a hajó bejáratánál, illetve a vezérlőteremben –, egy küldetés lejátszható Dokuu gróffal, no meg fejvadász küldetéseket is találhatsz a bal oldali lift mellett lévő ajtónál. Az Arcade-ben (csak két játékossal játszható) szintén van mód a Szeparatistákkal játszani, illetve Freeplay-ben is szükség lesz rájuk, hisz a legtöbb minikit csak velük gyűjthető be.

ABC, CRYSIS 2, REINSTALL

➲ Bocs a sok kér(d)és miatt, csak nem tudok máshoz fordulni.
1. Az Assassin's Creed: Brotherhoodban elakadtam, még egy Romulus-sírt kell megtalálnom.

Ilyen oszlopos helyen van, ókori romok között. Egy francia jelzésű sátornál írja a map, hogy elég közel vagyok hozzá, mégsem tudom megtalálni.
2. A Crysis 2-höz leszedtem azt a részletes beállításos progit, az 1.6-os verzsönt. Ez mind szép és jó, csak nem tudok jól angolul, ezért légyszi segítsetek a telepítési infót lefordítani.
3. Újra szeretném rakni a gépet, Win7 32 bitről 64 bitesre. Csak ugye vannak olyan játékaim (pl. Dead Space 2, ACB, Bad Company 2 : Vietnam), amihez aktiválási serial kell. Most akkor ezek használhatatlanná válnak ?

1. A sírok mindegyike a http://tinyurl.com/2d3uva4 oldalon videókkal ki van vesézve, de némelyiket csak bizonyos szekvencia elérése után, vagy egy adott Borgia tower elpusztításával lehet elérni, erre figyelj oda!
2. Röviden: A becsomagolt fájlt tetszés szerinti helyre bontsd ki. Aztán a Crysis 2 könyvtárának gyökerében az autoexec.cfg fájlt töröld. A Crysis 2-höz (ikon az asztalon) fűzött parancsokat törölni kell (ez az exe fájl paraméterezése, de ha nem nyúltál eddig hozzá, akkor nincs mit törölni). Futtasd a Crysis2AdvancedGraphicsOption.exe fájlt. Az Apply funkcióval nyugtázd, ha az összes beállítás kész, ám ha a beállítások nem mentődnek el, akkor a Crysis2AdvancedGraphicsOption.exe fájlt futtasd adminként (jobb egérgomb a fájlon, és Futtatás rendszergazdaként).
3. Nem válnak használhatatlanná, csak épp mindegyikhez írd fel az account adatokat, Steam, Ubisoft és EA fiókok stb. user-nevét, jelszavát, mert ha a serial már hozzá van kötve egy accounthoz, akkor a fiókadatok kellenek. Egyébként pedig az aktiválási limit engedi, hogy ugyanazt a játékot ugyanarra a gépre többször feltedd, tehát ezzel se lesz probléma.

LOKI

➲ A Loki nevű szoftverrel lenne gondom. Ha feltelepítem (eredeti, díszkiadásos), akkor kiírja, hogy megjelent egy frissítés, és le akarom-e tölteni, ha rámegyek, hogy igen, akkor letölti, és a végén kiírja, hogy tegyem be az eredeti lemezt. Mit tegyek?
Ja, és kérlek, áruljátok el nekem, hogy kell behozni a konzolt, mert a 0-ra nem reagál. Kell valami paraméter hozzá?
A segítséget és a választ köszönöm. ➲ KARDFOG

Ezt egy hazai fórumban találtam, gyanítom, nálad is ez lehet a megoldás:
„Amikor telepítitek a 1.0.8.x patcheket, akkor a telepítés közben c:\D&S\user\local settings\temp\is-SKQGI.tmp\ könyvtárban láthattok 4 db könyvtárat, de csak addig, amíg be nem zárjátok a patch telepítőablakát, mert bezárás után törli az egészet:
1. metaboli
2. securom
3. starforce-hw
4. starforce-cd
Ha az Európai DVD-tek van, akkor másoljátok a 4. Starforce-CD mappából az összes fájlt a telepített Loki könyvtárba, és működni fog. Ugyanis az van, hogy alapból a patch telepítő a második, securom mappa tartalmát másolja a játék könyvtárba, és persze, hogy nem megy."

A konzolt a ~ karakter hozza elő, ami elméletileg az AltGr+1.

MASS EFFECT

➲ Ott tartok, hogy nem sikerült Sarent lebuktatni, és valami Harnust, vagy kit kell megkeresni. Merre találom?

Garrusra gondolsz? Őt Harkinon keresztül lehet megtalálni, Harkin pedig a Chora Odúja nevű bárban tölti a napjait...

➲ Az lenne a problémám, hogy új gépet kaptam, és mikor feltelepítettem a Mass Effectet, elindítom, és ezt írja ki: Mass Effect Configuration Utility hibát észlelt, ezért leáll. A Binaries-féle megoldást próbáltam, de az sem működik. A videokártyám: Intel x4500, a többi dolog is messze túlteljesíti a gépigényt. DirectX 9.0 fent van, vírusirtóm jelenleg: Norton.
Válaszod várom! ➲ DAVE

Erősen gyanítom, hogy az INTEL GMA 4500HD, azaz egy integrált videokártyát fed a leírásod, ami gyakorlatilag mindenre jó (HD filmek, otthoni munka stb.), csak épp játékra nem. Szerintem azért nem indul el.

QUAKE 2

➲ Segítség kéne, ugyanis megtaláltam otthon a Quake 2-t. Fel is telepítettem, de nem tudom, hogyan lehet beállítani azt, hogy az egérrel lehessen le- és felfelé nézni. Ha be lehet ezt állítani, akkor hogy? ➲ MRKRUMPLEE

Az Options menüben a Free look opciót kapcsold be.

DRAGON AGE 2

➲ Volna egy kis problémám a Dragon Age 2-vel. Ezen a küldetésen vagyok: The Deep Roads Expedition. Itt a videó, ennél a résznél mindig meghalok: http://tinyurl.com/6dowwv8.
Segítséged előre is köszönöm!

A nehézségi fokot játék közben is lehet állítani, tehát ha úgy érzed, hogy nem megy, akkor vedd le bátran a legkisebbre, ettől még később visszaállítható. A linkelt videó nem éppen jó tananyag, bár gondolom, azt észrevetted, hogy jól felismerhető fázisai vannak ennek a boss-harcnak (mielőtt a sziklaszörnyből a pirosas ragyogás előtörne, az oszlopok mögé kell állni mindenkivel, ha pedig golyóvá áll össze, akkor a célpont térjen ki). Csak ugye ehhez használni kéne a pause funkciót, méghozzá gyakran, továbbá a karakterek között is állandóan váltsunk, mert tök felesleges a harcos csapkodását nézni, amikor mondjuk Varric sokkal durvább sebzéseket is kioszthatna (nála az összes orgyilkos/rogue skill kihagyható, csak a marksmant és az íjászkodást fejlesszük), no meg Bethany vagy az aktuális varázsló kari is hasznosabb, ha folyamatosan dobálja a spelleket.

LOST PLANET, CRYSIS

➲ Megvettem a Crysis Warheadet, és megpróbálkoztam annak a cheatnek a használatával, amelyiknek hála akármennyi flinta lehet nálam. Sajnos nem tudom módosítani a mappát, mert megtagadja a hozzáférést. Win7-et használok. Hogyan férhetnék hozzá? Írásvédettséget is feloldottam.
A másik kérdés, hogy a Lost Planet mentéseit Win7 alatt hol találom?
Előre is kösz!

Mondjuk Total Commanderből, amit rendszergazdaként futtatsz: jobb egérgomb a TC ikonján, és Futtatás rendszergazdaként opció.
A mentések a C:\Documents and Settings\FELHASZNÁLÓNEVED \Local Settings\Application Data\capcom\lostplanet mappában vannak. Előtte persze, csak hogy a korábbi példánál maradjak, a Total Commanderben be kell kapcsolni, hogy a rejtett fájlok és mappák is látszódjanak (Beállítások/Nézet).

SILENT HUNTER 4

➲ A SH4-gyel lenne problémám! A radart nem tudom bekapcsolni! Ott van az a pöcök, de nem tudok vele mit csinálni. Nem tudom, köze van-e hozzá, de könnyűben tolom.
Köszi! ➲ KOLAKA

A nehézségi foknak nincs hozzá köze, épp csak a háború korai szakaszában még nem volt ilyen készülék, ezért a helye úgymond látszik, de nem használható. Majd később lesz elérhető, illetve úgy rémlik, a renown pontokból lehet majd megvásárolni.

ZENO CLASH

➲ Megvásároltam a PC Guru egyik számát, de a Zeno Clashnél a sid fájlt nem tudom megnyitni. Kérlek, leírnád a telepítés menetét?
Előre is kösz. ➲ GÁBOR

Ha fent van a Steam, és már van Steam fiókod (értelemszerűen erre is szükség van), akkor miután bejelentkeztél a Steam rendszerébe, egyszerűen csak elindítod a PC Guru DVD-ről a teljes játék telepítése opcióval, vagy a setup.exe fájl manuális indításával (jobb egérgomb a Sajátgépben a DVD meghajtón, és Megnyitás) a telepítést. Ha a telepítés kész, a Steamen belül megjelenik a Zeno Clash. Nyisd meg a Steamet, majd a Library (magyar változatnál Könyvtár névre hallgat) menüben megtalálod a játékot. Onnan indíthatod, vagy a Start menüből. Ha nincs Steam fiókod, készíts egyet a http://tinyurl.com/l936n4 oldalon.

CRYSIS 2

➲ A problémám az, hogy megvettem a Steamen a Crysis 2-t, és nem találom sehol sem az Editor.exe fájlt. Légyszi, segítsetek, mert nagyon szeretek mapokat készíteni, de e nélkül azért nehéz (kb. mint lábas nélkül levest főzni).
Előre is köszi

Ha jól tudom, a kiszivárgott béta tartalmazott editort, de a végleges verzióba nem került be. Mindenesetre az SDK-ról (ami a Sandbox 3-at tartalmazná) csak pletykaszinten lehet hallani, hogy nyáron egy nagyobb patch formájában érkezhet. Reménykedjünk...

Csúcsra hangolva

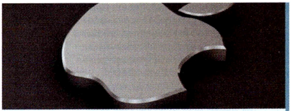
TERMÉK NEVE **EVGA P67 FTW B3** GYÁRTÓ **EVGA** MEGJELENÉS **2011. Q2** VÁRHATÓ ÁR **40 000 FT**

Kisebb szünet után új, bevallottan a felsőkategóriába szánt alaplappal jelentkezik az EVGA. A típus hosszú nevében az FTW betűszó az angol „for the win" kifejezés rövidítése, s ezzel egyszersmind azt is elárulja a termék, hogy kiknek az igényeit vették figyelembe megtervezésekor. Bizony, a lap a keményvonalas játékosoknak készül, az EVGA ugyanis a kezdettől fogva egy jól tuningolható, gyors darabot akart a piacra dobni. Akár CPU, akár GPU, a lényeg, hogy az alaplap elviselje az esetenként igen masszív extra terhelést, és megkönnyítse a plusz teljesítményre vágyó vásárlók dolgát. A P67 FTV az Intel Core i3, Core i5, illetve Core i7 processzorait fogadja, Nvidia nForce 200-as chipsetre épül, illetve négy DDR3-as memóriafoglalattal bír. Külön erőssége az összesen hat darab PCI Express x16-os slot, melyek négy videokártya esetén x8-as sávszélt kínálnak VGA-nként. Az alaplap a gyártó EVGA EVBot nevű külső tuningvezérlő eszközét is támogatja a valós idejű sebességváltoztatás megkönnyítése végett, sőt, a mérnökök arra is gondoltak, hogy az állandó teljesítményváltoztatás itt-ott túlfeszítheti a lap áramköreit, így külső feszültségellenőrző pontokat is szereltek az FTW-re. A multimédiáról egy nyolccsatornás HD hangvezérlő gondoskodik majd, valamint kapunk USB 3.0 portokat és egy két gigabites Ethernet-vezérlőt is. A P67 FTW előreláthatóan még nyár előtt a boltokba kerül, és nagyjából 200 dollárba fog kerülni a tengerentúlon, ami nálunk olyan 40 ezer forint körül alakuló árat jelent.

Profizmus az ujjak alatt

TERMÉK NEVE **MIONIX ZIBAL 60** GYÁRTÓ **MIONIX** MEGJELENÉS **2011. JÚNIUS** VÁRHATÓ ÁR **40 000 FT**

A svéd Mionix új billentyűzetet jelentett be, mellyel nem titkoltan a hard-core játékosokat célozták be. A Zibal 60 elvileg mindent tud, amit egy fejlett klaviatúrának tudni illik. A gombok háromféle módon világíthatnak, melyek közül az egyik opció kizárólag a W-A-S-D karaktereket emeli ki, a billentyűk 50 millió leütést bírnak, mindezen jóhoz pedig a legjobb mechanikát vette meg a gyártó, a Zibal 60 tehát a Cherry MX Black kapcsolókra épül. Ehhez jön még sok speciális gomb és lehetőség, azt azonban muszáj megjegyezni, hogy a kiemelt minőség most is költséges: a Zibal 60 javasolt fogyasztói ára 150 euró, ami azért elég borsosnak hat. A billentyűzet előreláthatólag júniusban jelenik majd meg.



Csúszhat az iPhone 5

TERMÉK NEVE **IPHONE 5** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Bár az új iPhone megjelenése hétpecsétes titok, az Avian Securities egy igen érdekes jelentést tett közzé, melyben a telefon alkatrészei gyártóinak viselkedése alapján feltételezik, hogy az iPhone 5 a megszokott rendszertől eltérően nem ősszel, hanem legfeljebb karácsony tájékán, de még inkább 2012-ben jelenhet csak meg. A jelentés (és egyéb, már korábban megjelent pletykák) alapján egyébként az Apple tervez egy alacsonyabb árú és teljesítményű készüléket (ez persze valószínűleg nem az iPhone 5 lesz, hanem egy későbbi modell), s bár az almás cégtől szokatlan lépés lenne kihagyni a 2011-es évet, amíg az iPhone 4 eladásai ilyen stabilak és jók, felesleges lenne elsietni a dolgokat.

Retró a kezeink között

TERMÉK NEVE **SUPABOY** GYÁRTÓ **HYPERKIN** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Nagy fába vágta fejszéjét az amerikai, elsődlegesen konzolos kiegészítőket gyártó Hyperkin. A nagyokhoz képest eltörpülő vállalat az 1990-es évek legmeghatározóbb asztali konzolját, a Super Nintendo Entertainment Systemet fogja a kezünkbe adni, méghozzá kézikonzol formájában. A 3,5 inches LCD kijelzővel felszerelt, 318 gramm súlyú játékgépbe felül helyezhetjük el az eredeti SNES kazettákat (avagy a „cartridge-eket"), ezzel különböztetve meg a Supaboyt a Nintendo saját kézi-SNES-jétől, a már tízéves Gameboy Advance-tól. A Supaboy tv-kre is csatlakoztatható A/V kábellel, sőt, az eredeti konzol kontrollereit is rádughatjuk majd a teljesen klasszikus élmény kedvéért. Hátránya, hogy bár újratölthető akkumulátorokkal kerül forgalomba, üzemideje sosem lesz több öt óránál. A Supaboyból igazi rajongói gyöngyszem lehetne (elég egy pillantást vetni a SNES-kontrollert mintázó, régimódi dizájnra), sajnos azonban mindeddig millió kérdés lengi körül a projektet. Nem tisztázódott például, hogy az Egyesült Államokon túl is piacra dobják-e a különös eszközt, mert a CVG ez irányú megkeresésére a cikk írásának pillanatáig nem reagált a Hyperkin. A várható ár és megjelenési dátum egyelőre szintén homályba vész, sőt, maga a gép is csak mint prototípus létezik, azaz sok tulajdonsága változhat a sorozatgyártás megindulásáig. Az, hogy a Nintendo mit szól mindehhez, megint csak rejtély, sőt, a játékhoz szükséges kazettákat régen nem gyártják már.

Kiszivárgott a Windows 8

TERMÉK NEVE **WINDOWS 8** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2012** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Microsoft legrosszabb rémálma vált valóra, amikor április 12-én megjelent torrenten egy magát Windows 8-nak nevező operációs rendszer. Bár sokan ráugrottak, hamar csalásnak kiáltották ki a dolgot, mert a program egy az egyben olyan volt, mint a Windows 7. Csak később derült ki, hogy a kernelben végeztek módosításokat, így a 6.1.7850.0.winmain _ win8m1.100922-1508 _ x86fre _ client-enterprise _ en-us.iso nevű, 2,45 GB-os csomag tényleg egy korai Windows 8. Egyelőre persze korai lenne bármilyen következtetést is levonni a buildből, s a redmondiak haragja épp emiatt érthető igazán, hisz egy ilyen verzió azt a csaló látszatot keltheti, hogy a Windows 8 nem hoz jelentősebb újításokat a 7-hez képest.

„Sziasztok, Anna vagyok, az új lány"

TERMÉK NEVE **SYMBIAN^3 ANNA** GYÁRTÓ: **NOKIA** MEGJELENÉS: **2011.Q2** VÁRHATÓ ÁR: **TELEFONTÓL FÜGG**

Bár a Nokia nem is olyan régen jelentette be, hogy a jövőben a Microsoft-féle Windows Phone 7-et tekinti elsődleges operációs rendszernek, úgy látszik, a finn gyártó saját gyermekéről sem feledkezett meg, sőt, érett nőt igyekszik nevelni a cserfes kislányból. A Symbian 3 ugyanis sok tekintetben javul elődeihez képest, bemutatkozáshoz pedig két, tavasszal érkező okostelefont választott. Az Anna névre keresztelt új mobil operációs rendszer a Nokia X7 (képünkön) és E6 telefonjain érkezik először, képességeinek sokszínűsége pedig már itt megmutatkozik. Míg az X7 egy 4 inches OLED kijelzővel szerelt „szórakoztató készülék", melyet lenyűgöző hardveres teljesítmény és széleskörű játéktámogatás jellemez, addig az E6 egy határozottan üzleti célokra fejlesztett

telefon, 2,46 inches TFT LCD kijelzővel és kicsit visszafogottabb erőforrásokkal. Bár az Anna először az új vásárlók privilégiuma lesz, a Nokia nem szeretne lemaradni a konkurenciával szemben, így az N8, E7, C7 és C6-01 felhasználók már hivatalosan is dörzsölhetik a tenyerüket a frissülő operációs rendszer miatt. Ami magát a szoftvert illeti, elsődlegesen a virtuális QWERTY billentyűzetet emelte ki a hivatalos reklámanyag (bár az E6-ban eleve lesz fizikális QWERTY), valamint a segítőkészebb Ovi Mapset, fejlesztett keresőrendszerrel és persze képernyős scrollozással. Ez ugyan elsőre nem valami sok, de a rendszer valószínűleg stabilitásában és sebességében is komoly előnnyel bír majd. Kérdéses, hogy elég lesz-e a már amúgy is erős mezőnyben.

Viszlát, Vista!

Az Internet Explorer 10 kipróbálható változata már elérhető, de sajnos csak azoknak, akik Windows 7-et használnak, ugyanis a Microsoft hivatalosan is bejelentette, hogy az új böngésző nem fog együttműködni a Windows Vistával és XP-vel. Az ok az új rendszerek erőszakosabb terjesztésében keresendő, így aki mindenáron IE10-re szeretne frissíteni, szaladhat a sarki boltba új MS operációs rendszerért.

Ultravékony AMD-s noteszgép az MSI-tól

TERMÉK NEVE **MSI X370** GYÁRTÓ **MSI** MEGJELENÉS **2011 NYÁR** VÁRHATÓ ÁR **120 000 FT**

Ultravékony noteszgéppel jelentkezik az MSI. Az MSI X370 a gyártó szerint minden idők legvékonyabb AMD-s notebookja, ami a teljesítményének – és várható árának – tükrében nem is rossz ajánlat. Az AMD Brazos platformon alapuló gépben a legnagyobb teljesítményű Zacate APU, az AMD E-350 helyezkedik el, mely két x86-os processzormagot és egycsatornás DDR3 memóriavezérlőt jelent, kiegészítve egy Radeon HD 6310-es integrált videovezérlő egységgel. Bár ezen senki sem fog Crysis 2-t játszani, a cél nem is ez, hanem egy roppant vékony és meglehetősen könnyű, főleg munkára, illetve internetezésre kifejlesztett gép elterjesztése. Az X370 324×227×22,8 mm-es méreteivel és mindössze 1,75 kg-os súlyával jó esélyekkel pályázik a vásárlók pénzére, sőt, hála a kétféle kiszerelésnek, még ennél is lehet könnyebb: az MSI egy négy- és egy nyolccellás akkumulátort is tervezett a notebookhoz, melyek 7, illetve 10 óra üzemidőt biztosítanak. A képernyő mérete 13,4 col, felbontása 1366×768, háttérvilágítása pedig – a mai trendeknek megfelelően – LED. A memóriáról 4 GB DDR3-as So-DIMM

gondoskodik, az adatokat pedig egy 500 GB-os SATA3-as HDD-n tárolhatjuk. Az X370 multimédiás támogatását két HDMI kimenet és egy SRS Premium Sound támogatást élvező, 2 W-os hangszóró jelenti, ami elsőre nem nagy szám, de a célnak tökéletesen megfelel. Az X370 az Egyesült Államokban már kapható, átlagosan 600 dolláros áron forgalmazzák, nálunk pedig valószínűleg nyáron lehet majd megvásárolni, remélhetőleg 120 000 Ft körüli áron.

Gyengült a PC-s piac

A PC-s piac első negyedévének teljesítménye meglehetősen alulmaradt a tavalyi esztendővel szemben. A friss jelentések szerint a három legnagyobb gyártó (a HP, a Dell és az Acer) érezhetően kevesebb PC-t szállított le ebben az eltelt három hónapban, 3,2%-kal csökkentve PC-ipari erejét, ami látszólag kicsi eltérésnek tűnhet, de anyagiakban jelentős. Voltak persze az időszaknak nyertesei is, a Lenovo például 8,1 millió PC-t szállított le a tavalyi 7 millió után, és a Toshiba is erősödött kicsit.

Szemüveg nélkül is térhatású alma

TERMÉK NEVE **IPAD 2** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **TÍPUSTÓL FÜGG**

A Grenoble informatikai laboratórium két munkatársa, Jerome Francone és Laurence Nigay szemüveg nélküli 3D-s élményt teremtettek az iPad 2 kameráinak összjátékával. A roppant impresszív hatás persze „átverés", hiszen a képernyő 3D-s megoldásai helyett a fejmozgást veszi alapul. Bár az ötletet mint érdekességet mutatta be a két kutató, valószínű, hogy előbb-utóbb megérkeznek az első olyan 3D-s megoldások, amelyek bizonyos logikai játékok esetében kifejezetten szórakoztató jövőképet festenek az Apple már amúgy is – játékosok körében is – igencsak népszerű tabletje elé.

Sorozatgyártásban az átlátszó LCD panelek

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2011** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Sorozatgyártásba kapcsolta átlátszó LCD paneljeit a Samsung. Az idei CeBITen bemutatott kijelzők egy kisebb, mindössze 22 colos változata került futószalagra, abból viszont mindjárt kétféle. Az egyik egy fekete-fehér, a másik egy színes típus, felbontásuk pedig egyenként 1680×1050, s ehhez 500:1-hez kontrasztarány dukál. A koreai gyártó elsősorban reklámcélokra ajánlja az új termékeket, melyeknek hivatalos neve még nincs, ahogy megjelenési dátumuk sem, bár esélyes, hogy nyáron már kaphatóak lesznek.

iPAD 2 VAGY XOOM?

A táblagépek piacán szinte behozhatatlannak tűnik az Apple előnye – a Google viszont az Android 3.0 Honeycomb segítségével szeretne ezen változtatni. Összehasonlításunkban az iPad 2 és a Motorola Xoom képességeit és lehetőségeit vetjük össze öt különböző területen.

IPAD 2
A táblagépek piacán 75 százalékos az Apple részesedése, az alkalmazásboltok között pedig 83 százalék. Az iPad 2 tovább növelheti ezt az előnyt.

MOTOROLA XOOM
A Google Android operációs rendszere az okostelefonok között már piacvezető. A 3.0-s verziót pedig most már a táblagépekre optimalizálták.

HARDVER

SOK MEMÓRIA, KEVÉS CSATLAKOZÓ

Az Apple sokat fejlesztett az iPad 2-n: a legnagyobb verzió 64 GB-nyi memóriát kínál, két kamera van benne (a hátsó 720p-s felvételek készítésére képes), processzora kétmagos és 1 GHz-es, grafikai teljesítménye pedig ötszörösére gyorsult.

CSAK FELEOLYAN GYORS

A kétmagos, 1 GHz-es Tegra 2 processzor az első tesztekben az iPad 2 grafikus teljesítményének csak a felét érte el. Kapunk még 32 GB memóriát (microSD kártyával bővíthető), két kamerát (elöl kettő, hátul 5 megapixellel) és microUSB portot is.

SZOFTVER-BOLT

350 EZER ALKALMAZÁS

A FaceTime és a PhotoBooth ingyenes, rajtuk kívül pedig 350 ezer alkalmazás közül válogathatunk az App Store-ban. Az IOS 4.3 gyors, de a multitask még mindig igencsak korlátozott.

TÖBB FELADAT HONEYCOMBBAL

A Google új Honeycomb operációs rendszere lehetővé teszi a rendes többfeladatos működést, de az Android Market táblára optimalizált kínálata még szűkös: például csak pár olyan játékot találtunk rajta, ami kihasználná a Tegra 2-t.

KIEGÉSZÍTŐK

ÜGYES TOKOK

A színes Smart Cover nevű tok lecsukásával alvó állapotba kerül az iPad 2, miközben a képernyőt tisztán tartja, hátul összehajtva pedig állványként működik. A kiegészítők között található kamera csatlakoztatására szolgáló megoldás is.

BILLENTYŰZET ÉS FÜLHALLGATÓ

A kiegészítők egyelőre csak dollárért vásárolhatók meg: nagyjából 50 dollár egy dokkoló, 150 dollár egy kihangosítós dokkoló, 60 dollár egy bőrtok és 70 egy billentyűzet. A Motorola ezenkívül fülhallgatót is kínál.

KINÉZET, MINŐSÉG

VÉKONY ÉS KÖNNYŰ

Mindössze 8,8 mm vastag, tehát az iPad 2 vékonyabb, mint az iPhone 4, tömege pedig 600 grammra csökkent. A fekete és fehér színben is kapható táblagép képernyője nem változott: mérete 9,7", felbontása pedig 1024×768 pixel.

NAGYOBB ÉS NEHEZEBB

A Xoom tömege 730 gramm, vastagsága pedig 12,9 mm. Kijelzője nagyobb versenytársánál: 10,1 colos, 16:10-es képarányú felbontása pedig 1280×800 pixel. A boltokba fekete színben kerül, de a szolgáltatók ezüstszínű változatot is kapnak.

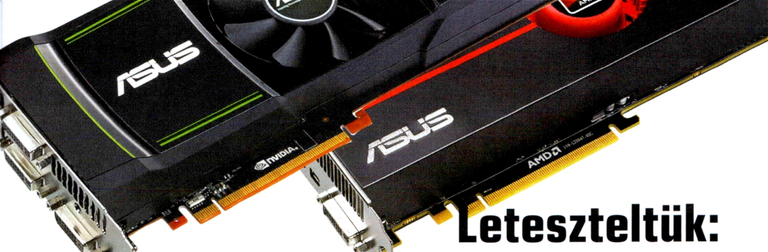
ELÉRHETŐSÉG

HAT VÁLTOZATBAN

Az új iPad hat változatban létezik, a legolcsóbb, 16 GB-os WiFi-s modell 140 ezer forintba kerül.

MÉG NEM ELÉRHETŐ

A Xoom a boltokban és a mobilszolgáltatóknál később jelenik meg – 200 ezer forint körüli áron.



Leteszteltük:

ASUS HD6990 VS. GTX590

A csúcsragadozó VGA-k világában nem holmi ár/érték arány és fogyasztás a mérvadó: egyetlen dolog számít, mégpedig a sebesség – mindenáron!

A két örök ellenfél, az NVIDIA és az AMD nem nyugszik 2011-ben sem: a középkategória után a csúcs GPU-k világában csapnak össze, hogy kiderüljön, kié a legerősebb videokártya 2011 első felében.

Elsőként az AMD lépett, és ahogy már évek óta bevett szokás, a GPU megkettőzésével, a CrossFireX technológia kihasználásával készítette el eddigi leggyorsabb videokártyáját, a Radeon HD6990-et. A két egyforma Cayman XT GPU együttesen brutális paraméterekkel rendelkezik: 3072 shader processzor, 192 textúrázó egység, 64 RoP és 4 GB-nyi, 256 bites buszon kapcsolódó GDDR5 fedélzeti memória. A 350 watt TDP-s kártya órajelei minimálisan csökkentek a HD6970-hez képest, így a GPU 880 helyett 830 MHz-en, a memória pedig az effektív 5,5 GHz helyett 5 GHz-en pörög. Mindezt egy gyártói tuninggal támogatták meg: egy kapcsolóval átválthatunk egy másik BIOS-ra, ami alapértelmezetten emeli a feszültségszinteket, és a GPU-t is felgyorsítja 880 MHz-re. Ez az üzemmód azonban már a PCIe szabvány 375 wattos határát is átlépi. A kártyához két kiegészítő, 8 érintkezős tápcsatlakozóra van szükség, és minimum egy 800 wattos tápegységre. A kimenetekből 1 Dual Link DVI-t és 4 DisplayPort 1.2-t kapunk, valamint DP-SLDVI és DP-HDMI átalakítókat is találunk a dobozban.

Nem telt el két hét, és az NVIDIA válaszolt a Radeon HD6990-re, méghozzá egy hasonló szörnyeteggel. A GTX 590 is két GPU-s videokártya. A két, GTX 580-ról ismert, SLI-vel összekapcsolt GF110 chip együtt 1024 shader magot, 128 textúrázót és 96 RoP egységet biztosít, amikhez összesen 3 GB-nyi GDDR5 memória kapcsolódik 384 bites buszon. A nyers erőt azonban lefojtják a csökkentett órajelek. A fogyasztás és a hőtermelés kordában tartása miatt az NVIDIA a GTX 580-hoz képest jelentősen csökkentette az órajeleket: a GPU 607 MHz-en (772 MHz helyett), a memória pedig effektív 3414 MHz-en (4008 MHz helyett) üzemel.

HABÁR MINDKÉT KÁRTYÁRÓL TÚLZÁS NÉLKÜL ÁLLÍTHATJUK, BRUTÁLIS A TELJESÍTMÉNYÜK, DE NEM FELTÉTLENÜL ŐK JELENTIK A LEGJOBB MEGOLDÁST EGY GAMERNEK

Ezekkel az órajelekkel együtt a 2×8 kiegészítő tápcsatlakozós kártya még mindig rengeteget fogyaszt (365 watt). A GeForce GTX 590 az SLI-nek hála akár 4 monitort is képes meghajtani a 3 DL-DVI és az 1 DisplayPort csatlakozón keresztül, így a GTX 590-nel akár a 3D Vision Surround is megvalósítható.

Termék	ASUS EAH6990/3DI4S/4GD5	ASUS ENGTX590/3DIS/3GD5
Információ	www.asus.hu	www.asus.hu
Bruttó tájékoztató ár	179 990 Ft	189 990 Ft
GPU	2×Cayman XT, 40 nm	2×GF110, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	2×1536, 2×96, 2×32	2×512, 2×64, 2×48
Memória	2×2 GB GDDR5, 256 bit	2×1,5 GB GDDR5, 384 bit
Órajelek (mag/shader/memória)	830/830/5000 MHz	613/1225/3420 MHz
MÉRÉSI EREDMÉNYEK (FULL HD, 8XAA/16XAF)		
3DMark11 Extreme	X3303 pont	X2463 pont
3DMark Vantage	P31732 pont	P37869 pont
Battlefield:BC2	122,1 fps	118,7 fps
Crysis	75,4 fps	73,1 fps
Dirt2	126,5 fps	158,5 fps
Mafia II	88,3 fps	99,8 fps
Unigine Heaven 2.1	70 fps	60,4 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)	129/478 watt	142/491 watt

ERŐSSÉGEK: Ezeknek a kártyáknak nem jelent gondot 2560×1600-as felbontásban sem a maximális részletesség és a játszható sebesség bármelyik játék alatt. Egymáshoz hasonlítva a két szörnyeteget azonban van különbség: hiába „drótozta egybe" az NVIDIA a két legerősebb GPU-ját, a fogyasztás kényszerű csökkentésével együtt járó alacsony órajelek lefojtják a kártyát (az ASUS 6 MHz-es „gyári tuningja" láthatatlan). Amit ebből profitál a GTX 590, az a viszonylag csendesebb hűtés, igaz, a HD6990 magasabb zajszintért cserébe nagyobb teljesítményt is nyújt.

HÁTRÁNYOK: Mindkét kártya teljes mértékben referenciamodell, az ASUS csupán egy fontos dolgot, a Voltage Tweaket adta hozzájuk, aminek segítségével jobb tuningeredményeket érhetünk el. A HD6990 ellenében a továbbra sem tökéletes CFX szól, így amelyik játék nem támogatja a több GPU-s VGA-kat, az semmit sem profitál a második GPU-ból.

Amellett, hogy a HD6990 és a GTX 590 is rendkívül gyors kártya, elérhetőségük limitált, és nem szabad elfelejteni a tényt, hogy két HD6970-nel vagy GTX 570-nel körülbelül ugyanezt a teljesítményt érjük el. Aki pedig ennél is többre vágyik, a GTX 580 SLI-vel kapja meg a világ leggyorsabb két GPU-s videoalrendszerét, amit további súlyos százezrekért akár négy GPU-sra is felbővíthet.

RÖVIDEN: Mindkét kártya roppant erős, és valószínűleg nincsen olyan játék, amit ne lennének képesek játszható sebességgel, magas részletesség mellett akár 3 monitoron is megmozgatni. Ugyanakkor két külön videokártya megvásárlásával is elérhetjük ezt a teljesítményt, a beszerzés is sokkal könnyebb, és ha jókor vásárolunk, olcsóbban jöhetünk ki, mint egyetlen, két GPU-s kártyával.

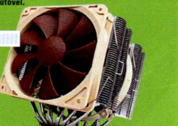
JELMAGYARÁZAT
NAGYON HALK — NAGYON HANGOS

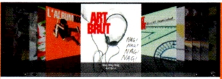
JÁTÉK-PC

Folyamatosan nagy terhelés alatt kell dolgoznia, ezért kulcsfontosságú a csendes CPU- és VGA-hűtés, valamint az erős tápegység is.

HÁZHŰTÉS
Cserélje le a kicsi és hangos ventilátorokat nagy és lassabban pörgő modellekre.

PROCESSZOR
Tartsa hidegen a központi magot nagyméretű és hatékony CPU-hűtővel.



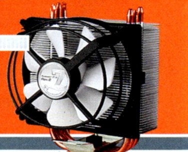


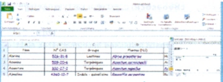
MULTIMÉDIA/HTPC

Mérsékelt hőtermelés, átlagos, maximum középkategóriás alkatrészek, így legtöbbször elegendő a megfelelő zajszigetelés.

HÁZHŰTÉS
A régi, olcsó zajkeltőket cseréljük csendes és nagyobb változatokra.

PROCESSZOR
Már olcsón is kaphatunk rendkívül csendes és hatékony CPU-hűtőt.



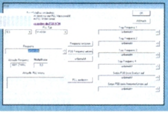


IRODAI/CSALÁDI PC

Néhány okos kiegészítővel és pár hasznos programmal hatékonyan lecsendesítheti munka PC-jét.

HÁZHŰTÉS
Szereljünk fel antivibrációs lábakat a csendes házhűtő ventilátorokhoz.

PROCESSZOR
A CPUCool segítségével állítsuk be az alacsonyabb hőtermelést.



MAXIMUM ERŐ,

Zümmögnek, kattognak, kerregnek és bosszantanak: a régi hűtők, merevlemezek és videokártyák lassúak és hangosak. Némítsuk el vagy cseréljük le a zajos alkatrészeket – segítségünkkel a teljesítményt sem kell feláldozni!

Elhalkul a monoton gépzaj, és átadja helyét a madárcsicsergésnek, a néma csendnek. Milyen szép is lenne, ha ehhez nem kéne kikapcsolni a számítógépet, és munka közben sem kéne azzal küzdenünk, hogy a zaj elvonja figyelmünket. Milyen kiábrándító, amikor egy lopakodós játékban nem halljuk a neszeket, csak a videokártya sivító hűtőventilátorát, vagy amikor egy DVD/Blu-ray filmet szeretnénk este megnézni, de fel kell hangosítanunk a hifit a zajos optikai meghajtó miatt. Ragadjunk hát csavarhúzót, és csendesítsük le számítógépünket, miközben persze nemhogy lelassítanánk, de még akár gyorsabbá és stabilabbá is varázsoljuk zörgő, kattogó PC-nket.

Számtalan cég szakosodott kifejezetten a számítógépek zajának csökkentésére. Ezek többnyire speciális házakat, hangszigetelést, hűtőket vagy éppen merevlemez-felfüggesztéseket készítenek, amiknek a segítségével egy vállalkozó kedvű felhasználó lecsendesítheti asztali PC-jét. Néhány cég komplett konfigurációkat is épít olyanok számára, akik nem szeretnének otthon szerelni, ám készüljünk fel arra, hogy itt súlyos árprémiummal fogunk találkozni.

Az sem mindegy, milyen típusú PC-t kell lecsöndesítenünk. Egy csúcskategóriás, bivalyerős játék PC-t nagyon nehéz lesz teljesen zajmentesíteni, hiszen egy ilyen konfigurációnak akár több tíz órán keresztül kell futtatnia a játékokat, amik maximálisan leterhelik a főkomponenseket. Márpedig ezek – a CPU, a videokártya, a tápegység, a merevlemez – komoly hőt termelnek együttesen, amit passzív (és megfizethető) módon lehetetlen biztonságosan alacsony hőmérsékleten tartani. Léteznek egyedileg épített, csendes, vízhűtéses rendszerek, de ha ilyenre fáj a fogunk, készüljünk fel, hogy csak a hűtés és a speciális kiegészítők annyiba fognak kerülni, mintha kétszer vennénk meg magukat a PC-komponenseket.

VIDEOKÁRTYA
Váltson jó hatásfokú és csendes VGA-hűtésre.

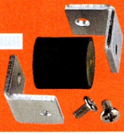
HÁTTÉRTÁR
Az SSD-knek kereken 0 dB a zajszintjük.

TÁPEGYSÉG
Passzív tápegységből is van nagy teljesítményű megfelelő összegért cserébe.

ÖSSZKÖLTSÉG
kb. 120-130 ezer forint

VIDEOKÁRTYA
A passzív VGA-k ma már némi játékhoz is elég erősek.

HÁTTÉRTÁR
Antivibrációs felfüggesztéssel sokkal csendesebb lesz HDD-nk.

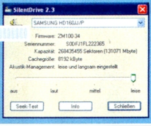


TÁPEGYSÉG
Kisebb passzív táppal vagy csendes, ventilátoros modellel sokat nyerünk.

ÖSSZKÖLTSÉG
kb. 25-30 ezer forint

VIDEOKÁRTYA
Egy passzív hűtésű, olcsó videokártya vagy erősebb integrált GPU tökéletesen elegendő.

HÁTTÉRTÁR
A SilentDrive-val csendesebbre válthatjuk a HDD-k akusztikáját.



TÁPEGYSÉG
Egy egyszerű, 350 wattos, 12 cm-es tápegység már tökéletesen elegendő.

ÖSSZKÖLTSÉG
kb. 18-20 ezer forint

ZÉRÓ ZAJ

Az irodai és egyszerűbb otthoni gépek esetében könnyebb dolgunk van: itt a gyengébb számítási teljesítményhez elegendő a kevesebb hőt termelő, belépőszintű processzor, egyszerű, akár passzív tápegység, a kis ház és az integrált VGA. A multimédiás gépek valahol e kettő között helyezkednek el: egy csendes vagy akár teljesen zajtalan házimozi-PC-t (HTPC) elérhető áron kaphatunk akár előre készre szerelve is. Ezek általában Intel Atom vagy AMD Zacate központi egységekkel vannak felszerelve, a megfelelő multimédiás képességeket pedig az integrált videochip és az egyéb vezérlők nyújtják. Ennél erősebb, de még nem játékra tervezett multimédiás PC-nél is lehet viszonylag normális áron jó döntéseket hozni, így például alacsony fogyasztású processzort, néma SSD-t és passzív videokártyát, tápegységet választani.

Első lépésként a rendelkezésre álló pénzösszeget kell megvizsgálnunk. A következő a felújítandó, csendesítésre váró gép átvizsgálása, és a zajtermelés szempontjából kritikus elemek meghatározása. Egészen régi (például Prescott Pentium 4-es) számítógép esetében már nem sok esélyünk lesz értelmes áron látványosan csökkenteni régi gépünk zajszintjét, ezért inkább fogjunk bele egy új, csendes PC építésébe. Amenynyiben most nem szeretnénk, vagy nem áll módunkban nagyobb pénzösszeget költeni egy új gépre vagy fejlesztésre, még midig elővehetjük a PC Guru DVD mellékletét. Ezen néhány olyan programot gyűjtöttünk össze, amikkel hatékonyan csökkenthető a zajszint bármilyen gép esetén.

LOKALIZÁLÁS: ZAJFORRÁSOK FELKUTATÁSA

Mielőtt lekapcsoljuk zajos gépünket, hallgatózzunk: honnan jönnek a zavaró hangok? A gép hátuljából? Akkor, amikor DVD-t rakunk az optikai meghajtóba? Esetleg fájlok másolásakor? Ha van okostelefonunk, méréseket is végezhetünk (persze nem labo-

Minél nagyobb, annál jobb: a hatékony házhűtés érdekében szereljünk be 120 mm-es ventilátorokat, és ha szükséges, csökkentsük fordulatszámukat

ratóriumi pontossággal, de így is hasznos számokat kaphatunk). iPhone-tulajdonosok a DB160 Metert töltsék le, androidos telefonoknál pedig az ingyenes deciBelt telepítsük. Az egyszerű mikrofonok mellett a mérések is korlátozottak: általában csak a hangnyomás szintjét (dB) mérik ezek a programok. Jobb lenne, ha a gépünk sone értékét tudnánk megmérni. Ez megmutatná, az emberi fül milyen hangosnak érzékeli az adott eszközt. Persze egy precíz sone mérőműszer több százezer forintba kerül. Fontos megjegyeznünk azt is, hogy a decibel logaritmikus érték, míg a sone lineáris. 4 sone kétszer olyan hangos, mint 2 Sone, míg a másik esetben például 3 dB már kétszeresen nagyobb hangerőt jelent. A két mérési értéket nehézkes egymás között átváltani, és nem is ad valós eredményt.

ÁTÉPÍTÉS: ÚT A CSENDES PC FELÉ

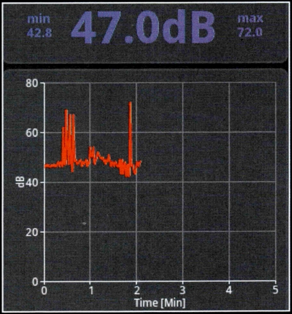
Amint lokalizáltuk a zaj forrását, ragadjunk csavarhúzót, és essünk neki számítógépünknek. Majdnem minden esetben leszűkíthetők a zajforrások néhány alkatrészre. Mi egy hároméves tesztgépet vettünk elő, hogy megmutassuk a leggyakoribb problémák megoldásait.

VENTILÁTOROK: Elsőként szabaduljunk meg az első számú zajforrástól, a ventilátoroktól. A PC-gyártók előszeretettel alkalmaznak filléres, miniatűr ventilátorokat a gépek hűtéséhez – ez öreg hiba, és sajnos az évek során nem sok előrelépést tapasztaltunk ezen a téren. A kis átmérőjű propellerek ahhoz, hogy elérjék a megfelelő hűtéshez szükséges légszállítási értékeket, egészen nagy fordulatszámon kell hogy pörögjenek. Ugyebár az idő vasfoga a mozgó alkatrészeket támadja elsőként, így nem is csoda, ha egy ilyen miniatűr és filléres zajkeltő akár fél-egy év után már csak őrült sivítással képes hozni az elvárt teljesítményt. A megoldás a nagyobb átmérőjű és minőségi csapágyazású ventilátorok beszerzése. A nagyobb átmérő és a nagyobb felületű lapátok sokkal alacsonyabb fordulatszámon is képesek ugyanazt a légszállítási teljesítményt nyújtani, mint kisebb testvéreik. Tesztgépünket szétkapva egy 80 mm-es ventilátort találtunk az előlap alatt, ami a hideg levegőt hivatott beszívni egyenesen a merevlemezre. Ez a levegő aztán továbbvándorol az alaplapra, majd a processzor- és videokártya-hűtők meleg levegőjével elegyedve hátul, akár a tápegységen keresztül, akár hátsó házhűtő ventilátor segítségével távozik a gépházból. Szerencsére ez az ideális légáramlás tesztgépünknél is adott volt, ám sem az első, sem a hátsó ventilátorok nem voltak optimálisan szabályozva és beszerelve. A csend érdekében az első 80 mm-es hűtést Xilence PWM-re, a hátsó ventilátort pedig 120 mm-es BeQuiet SilentWingsre cseréltük, amikhez a BIOS-ban hőmérsékletfüggő szabályzást is rendeltünk. A ventilátorokat nem szimplán a házhoz csavaroztuk, gumis zajcsökkentő rögzítőket használtunk, amik elnyelik a ventilátor által keltett rezgést. A teljes cseréért mindössze 4 ezer forintot fizettünk. Csupán ezzel a néhány perces cserével sikerült a 2 sone zajszintet 1,6-ra csökkentenünk.

Régebbi PC-k esetében nem biztos, hogy lesz elég helyünk nagy átmérőjű ventilátorokat szerelni a házba, ezért érdemes elgondolkozni egy új ház vásárlásán. Ez még régi PC esetében sem pénzkidobás, hiszen egy későbbi gépcserénél a házat megtarthatjuk. A legújabb házaknál sok extra megoldást találhatunk. Az egyik az óriási átmérőjű, akár 33 cm-es oldalventilátor, ami a teljes gépet képes hatékonyan hűteni, a másik a fejjel lefelé fordított elrendezés, ahol a tápegység is alulra kerül, ezzel is javítva a meleg levegő elvezetését a házból.

Ha alaplapunk BIOS-a nem támogatja a ventilátorok fordulatszám-szabályzását, használjuk a SpeedFan programot, amivel az összes ventilátort vezérelhetjük kényelmesen, Windows alól. Amennyiben csakis a hardveres megoldásokban bízunk, válasszuk a designos Zalman ZM-MFC3-as előlapi vezérlőpanelt (kb. 16 ezer forint), ami képes akár négy ventilátort és négy hődiódát kezelni. Az 5,25-ös panel kijelzőjén minden értéket figyelemmel kísérhetünk.

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ: Ha PC-nk bekapcsolt állapotában egy folyamatos, csendes és mély búgó hangot hallunk, gyanakodjunk számítógépünk házára. A papírvékony fémből készült házak oldallapjai nincsenek



Zajszintmérés: a deciBel App androidos okostelefonon fut, és méri a zajszintet

Kulcsrakész megoldás

MULTIMÉDIA/HTPC
Zotac ZBOX HD-ND22-E

Miniatűr, közel zajtalan HTPC-hez és multimédiás felhasználáshoz ideális gép SSD-vel, 2 GB DDR3 RAM-mal és CULV-s Intel processzorral.

Ár: 99 ezer forint
INFO: www.aqua.hu

merevítve, ráadásul egy sor rezgő alkatrészt csavaroztunk direktben a házhoz (például merevlemezek, ventilátorok, de még az alaplapra rögzített CPU-hűtő és a tápegység is). Még a rezgő komponensekhez rögzített és a ház falához hozzáérő kábelek is rontanak a helyzeten. Ha gépházunkra gumilábakat erősítünk, máris megtettük az első lépést a csendesebb gép felé. Az igazi megoldás (egy jobban megépített, vastagabb falú ház vásárlása mellett) a speciális hangszigetelő borítás beszerzése. Az Akasa nevű cég híres a zajelnyelő belső PC-szigeteléseiről. Nagyjából 4 ezer forintért már komplett, ATX házra méretezett szettet kapunk, amit az előírásoknak megfelelően kell rögzíteni a ház belsejébe. Néhány ilyen hangszigetelő felszerelése után sikerült 1,5 sone-ra csökkenteni gépünk zajszintjét, de nagyobb házban, jobb szellőzés mellett még hatékonyabb lehet egy ilyen hangszigetelés.

PROCESSZOR: A processzorhűtők, különösen a CPU-khoz adott standard, referenciadarabok hajlamosak becsületesen a lehető legtöbb hőt zajjá alakítani. Ez pedig nagyon nem jó, ráadásul az általuk keltett vibráció is további zajok forrása. Egy irodai PC-ben, ami talán soha nem pörgeti 100%-on a processzort, már némi BIOS-os CPU-feszültségcsökkentés is

Hangszigetelés: béleljük ki a házat hangszigetelő szivaccsal. Ügyeljünk a jó szellőzésre

CSENDES PC INGYEN

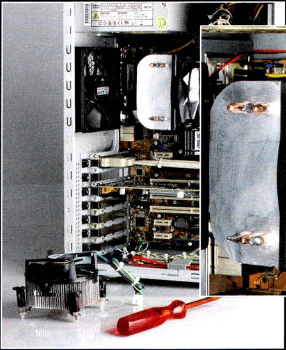
A hardveres fejlesztések komoly összegeket emésztenek fel, az alapoktól némának épített PC-k pedig vagy lassúak, vagy méregdrágák. Néhány szoftverrel ingyen is látványos eredményt érhetünk el.

SILENTDRIVE
A legtöbb merevlemez (a több éve készült, PATA-s darabok is) rendelkezik az úgynevezett Automatic Acoustic Management (AAM) szolgáltatással, de sajnos nem igazán létezik olyan oprendszer, ami ezt képes lenne kezelni. A SilentDrive programmal átállíthatjuk merevlemezünket Csendes üzemmódra, így ugyan valamennyit veszítünk a sebességből, cserébe sokkal halkabb lesz a HDD-nk.

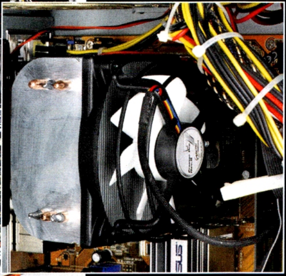
CPUCOOL
Ez az eszköz szinte minden alaplappal és Windowszal képes együttműködni. Mutatja a rendszer hőmérsékletszintjeit, a feszültségszinteket és a CPU órajelét is. A CPU megfelelő szabályzásával terhelés függvényében szabályozható a feszültség, ezáltal pedig a hőtermelés is. Alacsonyabb hőmérséklet esetén a ventilátorok sebessége is csökkenthető.

NOTEBOOK HARDWARE CONTROL
Laptopoknál az akkumulátoron osztoznia kell a CPU-nak, a VGA-vezérlőnek, a HDD-nek és minden más eszköznek. Ha optimálisan beállítjuk az egyes komponensek fogyasztását a Notebook Hardware Controllal, érezhetően megnövekszik az akkumulátoros üzemidő is.

SPEEDFAN
A program segítségével kényelmesen, Windows alól szabályozhatjuk a ventilátorok fordulatszámát, legyen szó akár a CPU-t, a házat vagy éppen a tápegységet hűtő propellerről. Rendszeresen ellenőrizzük ezeket az értékeket, hogy elkerüljük a túlmelegedésből fakadó adatvesztést.



Csak egy csavarhúzó kell: a processzorhűtőket általában egy szimpla csavarhúzóval könnyen és gyorsan cserélhetjük



Számít a méret: az Arctic Freezer 7 R2 olcsó, könnyen szerelhető és nagyon halk (0,9 sone). A titok: hatalmas borda és alacsony fordulatszámú ventilátor

hallható javulást hozhat (bár az esetleges instabilitással nagyon kell vigyázni), ám egy otthoni, esetleg játék-PC esetében ilyenről szó sem lehet. Ha nálunk is hasonló a helyzet, nem kerülhetjük meg egy új processzorhűtő vásárlását. A CPU-hűtőket a processzorfoglalatok alapján csoportosítják a gyártók, és léteznek univerzális, többféle CPU-foglalatra is felszerelhető modellek is. Tesztgépünknél az ASUS alaplapban egy LGA775-ös, dupla magos processzort kellett lehűtenünk, amihez mi a 4 ezer forintos Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2-t választottuk. Ez a hőcsövekkel megtámogatott, kiváló ár/érték arányú hűtő alig hallható, és szinte minden LGA775-ös CPU-hoz ideális. Aki ennél többre vágyik, és a léghűtés egyik Ferrariját szeretné magáénak tudni, válassza a Noctua NH-D14-es óriását, amit bármilyen processzorfoglalatra felszerelhet, a tuning sem lesz probléma, viszont 22 ezer forintot kell érte a kasszánál hagynia. Mielőtt azonban bárki megrohamozná az üzletet egy D14-esért, vizsgálja meg gépét, ugyanis a 16 cm-es szörnyetegnek nagy hely kell az alaplapon és a házban is, ráadásul a hűtőborda több mint 1 kg-ot nyom! Ahogy a házhűtés esetében, a CPU-hűtő is akkor lehet a leghalkabb, ha 12 cm-es ventilátor dolgozik rajta. Az Arctic Freezer 7-tel gépünk már csupán 1,3 sone-t termel.

VIDEOKÁRTYA: Hangjuk alapján gyakran összetéveszthetők egy hajszárítóval a mai VGA kártyák, ráadásul rengeteget is fogyasztanak. A hatalmas hőmennyiséget nagyon nehéz elvezetni a házból, ezért a videokártya-hűtéseknél előszeretettel alkalmaznak hőcsöveket, akár több ventilátort és speciális szélcsatornákat, amikkel a gép hátulján kivezethetik a forró levegőt. Régebbi VGA kártyáknál sokszor már nagyon zajos a hűtés, ezért érdemes ilyenkor vagy új kártya után nézni, ami passzív hűtéssel is jobb 3D-s teljesítményt nyújt, mint régi VGA-nk, vagy lecserélni a hűtést. Csendes és hatékony videokártya-hűtés a Revoltec V102 Copper vagy az Arctic-Cooling Accelero S1 Rev. 2, ami alapértelmezetten egy hatalmas passzív VGA-hűtő, de opcionálisan két, halk üzemű ventilátort is szerelhetünk rá. Ez utóbbi 6 ezer forintért beszerezhető, és a mai kártyáktól egészen a Radeon X1000/GeForce 6000-es modellekig használható. Ha szeretnénk inkább szoftveresen megoldani a VGA kártya ventilátorának elcsendesítését, telepítsük a DVD-ről az MSI Afterburner VGA tuning programot, ahol profilokba elmentve többféle ventilátor-fordulatszámot is beállíthatunk. A passzív VGA-ra váltás komoly előrelépés volt, és 0,5 sone-nal csökkentette a zajkibocsátást.

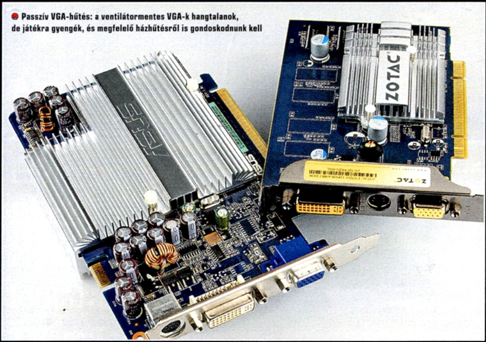
RAGADJUNK CSAVARHÚZÓT ÉS CSENDESÍTSÜK LE SZÁMÍTÓGÉPÜNKET – MIKÖZBEN AKÁR GYORSABBÁ, STABILABBÁ IS VARÁZSOLHATJUK ZÖRGŐ, KATTOGÓ PC-NKET

MEREVLEMEZ: A legegyszerűbb és kézenfekvő megoldás, ha SSD-re váltunk, ami garantáltan semmiféle hangot nem ad ki. Ez azonban méregdrága lenne hasonló kapacitáson, ezért inkább elégedjünk meg egy kisebb, kb. 64 GB-os rendszermeghajtó SSD-vel, a masszív adattárolásra használt HDD-t pedig szereljük speciális gumibakokra.

TÁPEGYSÉG: A tápegység ventilátora bosszantóan hangos tud lenni, ráadásul könnyen koszolódik (sok házból ez húzza ki a meleg levegő nagy részét). Érdemes tápcserénél a 12 cm-es ventilátorral szerelt, csendesebb példányokat előnyben részesíteni, illetve arra is fontos ügyelni, hogy a táp hatásfoka is jó legyen (lehetőleg 80 Plus jelzéssel). Aki nem fél a garanciavesztéstől, és jártas a tápegységek világában, felnyithatja a táp dobozát, és lecserélheti a hangos gyári ventilátort egy halkabb típusra. Ha többet tudunk áldozni a csendes tápra, válasszunk passzív hűtésű modellt, de készüljünk fel komoly kiadásra: akár 30-50 ezer forint is lehet egy közepes teljesítményű, passzív tápegység. Ezzel együtt sikerült az eredetileg 2 sone zajszintű gépünket 0,6 sone-ra csendesíteni, és okos döntésekkel még bankot sem kellett rabolnunk hozzá.

UTOLSÓ AKADÁLY: A DVD MEGHAJTÓ

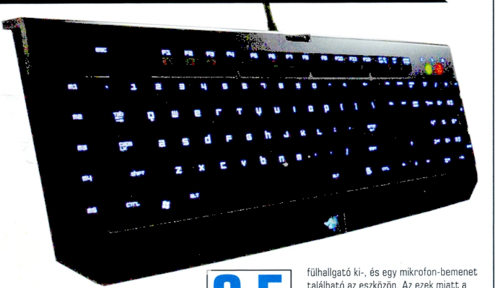
Végre elnémult a gépünk, de csak addig, amíg be nem teszünk egy lemezt a DVD meghajtóba. Az eredmény: mintha légi parádét rendeznének a szobában. Adatainkat ezért inkább csendes HDD-n vagy hálózati fájlszerveren tároljuk, az optikai meghajtót pedig csak akkor használjuk, ha feltétlenül szükséges – például a PC Guru DVD-mellékletének böngészéséhez.



Passzív VGA-hűtés: a ventilátormentes VGA-k hangtalanok, de játékra gyengék, és megfelelő házhűtésről is gondoskodnunk kell

RAZER BLACK WIDOW ULTIMATE

írta: Miguel



Amennyiben az átlagos felhasználó annyit hall egy billentyűzetről, hogy az „mechanikus", talán nem is érti pontosan, miről is van szó, így kezdjük rögtön azzal, hogy benézünk a gombok alá, és meglessük, hogy is működik a PC-s klaviatúra. A leginkább elterjedt membrános vagy gumis megoldás esetében a gombok lenyomásakor keletkező érintkezés adja meg, hogy melyik karakterre is gondoltunk, a mechanikus billentyűzeteknél azonban minden egyes gomb egy külön kétállású kapcsoló. Ha a technológiai bla-bla helyett nagyon le akarom egyszerűsíteni, akkor annyit mondok, hogy vannak halk billentyűzetek, és van a mechanikus, aminél minden egyes leütés egy jól hallható kattanással jár – csak úgy, mint az őskorban a C64-nél. Nos, a Razer Black Widow hangos példány, de pont ezért szeretjük.

A mechanikus billentyűzet használatának több előnye is van. Fontos például, hogy jóval tartósabb megoldás ez, szemben például a membrános klaviatúrák 1-2 millió lenyomásra hitelesített élettartamával a Black Widow Ultimate-ben is használt technológia akár 50 millió leütést is kibírnak, ami nagyjából annyit jelent, hogy ha megveszed, soha többet nem lesz gondod arra, min gépelj. A másik előny is hasonlóan kézzelfogható: a folyamatos hangeffektnek köszönhetően nincs többé kérdés gyors gépelés közben, hogy lenyomtad-e vagy sem a kívánt billentyűt, tisztában lesz azzal mindenki, aki a szobában ül (ebből következik, hogy akik egyszerre keresnek jó és halk billentyűzetet, azok keressenek tovább). A fentiek általában minden hasonló technológiát használó tasztatúrára igaznak mondhatók, lássuk hát, miért érdemes pont a Razer termékét leemelni a polcról.

Kezdjük a szubjektív okokkal: akinek bejönnek a lakkfekete cuccok, a kéken világító ledek és a szögletes formák, azok ne is keressenek tovább. A Black Widow Ultimate a képeken látotthoz viszonyítva kisebb ugyan, de meglehetősen nehéz, mondhatni zömök, a csúszásgátló tappancsok jól helyben tartják az eszköz tömegét, még a legvadabb csaták közben sincs csúszkálás. A háttérvilágítás a kikapcsolt állapot mellett négy fokozatban szabályozható, bár a leghalványabbat leszámítva a maradék feleslegesen erős (főleg sötét környezetben), a folyamatosan erősödő/halványuló mód pedig egyszerűen idegesítő. A gombok elhelyezése általában véve kényelmes, az egyetlen hiba talán, hogy a bal szélen helyet kapó makrógombok tőlságosan közel kerültek az alfanumerikus részhez, így lesz pár alkalom, hogy nem a kívánt hatást kapjuk, hiába is nyomkodjuk a helyesnek vélt felületet (főleg az CTRL és a nulla billentyűk helyével volt gondunk a teszt alatt).

A billentyűzet felszereltsége nem különösen gazdag, de a célnak pont megfelel. Az öt makrógomb mellett egy USB-port, egy fülhallgató ki-, és egy mikrofon-bemenet található az eszközön. Az ezek miatt a szokásosnál nagyjából négyszer vastagabb kábelt majdnem egész a végéig egy, a Razertől megszokott szövetborítás fűzi egybe, csak a gép felőli oldalon válik el egymástól a két USB és a két 3,5 mm-es jackdugó.

8.5

Eszköz
Billentyűzet
Info
www.razerzone.eu
Ár
kb. 25 – 30 000 Ft

Figyelem. A billentyűzetből érkező diszkófény csak az első 10 percben menő.

A billentyűzet általános felhasználása ellen egyetlen indok szól, mégpedig a magyar kiosztás hiánya – a Z/Y csere még nem is lenne annyira zavaró, azonban a felfestett másodlagos karakterek nagy része rossz helyen van, vagy egyáltalán nem kerül jelölésre, és bár csak ritkán van szükségünk a szögletes zárójelre, baromi idegesítő tud lenni, amikor a ritka alkalmak egyikekor fél percig próbálkozunk a lehetséges kombinációkkal, míg végül felsikkantunk elégedettségünkben. Bár nem hiszem, hogy az olvasók között sokan lennének azok, akik ne tudnák már tudat alatt, hogy melyik betű hol is van pontosan, azért van pár megtévesztő karakter a Black Widow-n: a Q még közelről is simán O-nak, az Y pedig U-nak nézhető, és az R is inkább az orosz G-re (Г) hajaz.

Vegyük azonban azt, hogy valaki egy kényelmes, szép és tartós billentyűzetet keres, leginkább játékra, és az elmúlt évek alatt megtanult legalább hét-nyolc ujjal gépelni, így mindegy, mi van a gombokra írva, már nem lehet átverni – nos, ha ez a valaki billentyűzetet keres, és nem sajnálja rá azt a harmincezer forintot, akkor... Nem, sajnálom, nem tudom jó szívvel leírni, hogy bárkinek is javaslom azt, hogy ennyi pénzt költsön egy egyszerű klaviatúrára, legyen az bármennyire is mechanikus. Kétségtelen tény, hogy a Razor Black Widow Ultimate kategóriájának egyik kiemelkedően jó példánya, sőt, talán még életemben nem volt ilyen jó billentyűzetem, de ha mindent összeadok, még akkor is fele ennyi pénzt tudnék reális árként megadni. Nem beszélek le senkit a vásárlásról, de gondolja meg mindenki alaposan, mennyit ér neki, hogy a világ legjobb billentyűzetén gépeljen.

TECHNIKAI PARAMÉTEREK

- Teljesen mechanikus billentyűk, az aktiváláshoz 50 gramm nyomás szükséges (kb. 2 mm)
- LED háttérvilágítás (különkülön minden gomb alatt, az egységes fényerő miatt)
- 1000 Hz Ultrapolling technológia, 1ms válaszidő
- Programozható gombok, egyszerű makrórögzítés
- Gaming mode (a Windows-gombok kikapcsolása)
- 10 különböző profil létrehozása, és egyszerű váltása
- 5 extra makrógomb
- A játék közben használt gombok együttes lenyomása sem okoz zavart a szoftverekben
- Multimédiás gombok
- Tartós, szövetburkolattal ellátott kábel
- USB-port, hang be- és kimeneti csatlakozó
- Méretek (mm): 475 (hossz) × 171 (szélesség) × 30 (magasság)
- Tömeg: 1.5 kg

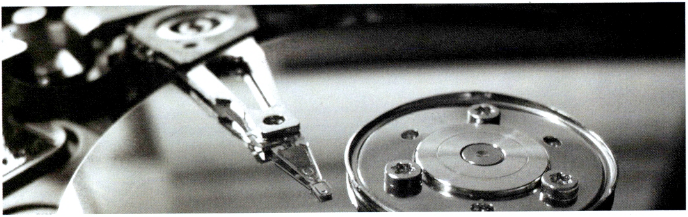
Egyszerűen minden **Blikk** **nemzeti sport online** Sporthírek zsebből

Ingyenesen letölthető alkalmazások

Available on the iPhone App Store

Aktuális
Sztárvilág
Életmód
Blikk TV
Horoszkóp
Időjárás
TV-műsor

Eredmények
Élő közvetítések
Videók, Képgalériák
Sportblogok
Sport TV-műsor
Fényképes adatbankok
Játékosportrék



HOGYAN VESSÜNK VÉGET A DIGITÁLIS ADATTÁROLÁS „SÖTÉT KORÁNAK"?

Veszélyben az emlékeink

Korunk fejlett technológiával felvértezett embere hajlamos lenéző mosollyal viszanézni a történelem során letűnt civilizációk „kulturális örökségmentő" próbálkozásaira, a hosszú századok során szinte kivétel nélkül lángok martalékává vált „nagy" (pl: alexandriai, bagdadi) könyvtárakra, mondván: a digitális adattárolásnak köszönhetően ezek a szomorú események nem ismétlődhetnek meg többé, a számunkra fontos információk soha nem látott biztonságban vannak. Hogyan is mondta Andy Groove, az Intel társalapítója? „A digitális információ örök. Nem romlik, és kevéssel is beéri, ellentétben az anyagi médiával."

Persze vannak másképp vélekedők is, élükön Jeff Rothenberggel, a RAND kutatójával, aki szerint: „A digitális információ örökké tart – vagy öt évig, ahogy sikerül". Akkor hát hol az igazság?

Először is nem árt leszögezni: a digitális adattárolás komoly előnyökkel jár, lényegében bármely hagyományosnak mondott módszerrel összehasonlítva. Ezek:

EGYÉRTELMŰ: egy bit csak nulla és egy lehet...
EGYETEMES: a bináris jelzést mindenütt használják
MEGBÍZHATÓ: bármikor lefuttathatunk egy hibaellenőrző és/vagy javító programot
ELEGENDŐ HELY: az elérhető max. kapacitás lényegében 1-2 évenként megduplázódik, míg az egységnyi kapacitásra vetített költség drámai ütemben csökken

Azonban nem tanácsos elhallgatni a kétségkívül jelenlevő hátrányokat sem. Ezek:

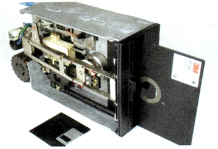
DIGITÁLIS DISZKONTINUITÁS: a fájlformátumok gyorsan elavulnak, és a fizikai hordozó élettartama is korlátozott (ld. pl. az egykor egyeduralkodó floppy lemezek tündöklését és bukását)
„HAGYATÉKRENDSZEREK" PROBLÉMÁJA: egy rendszer minél több aktív komponenst tartalmaz, annál nehezebb az általa kezelt információk megőrzése
„A CIVILIZÁCIÓ ÉS A SZÁMÍTÓGÉPEK KÖZÖTTI ILLESZTÉS EGYRE HIBÁSABB": a szoftverfejlesztési ciklusok a piaci nyomás miatt kezelhetetlenül lerövidülnek, a felhasználók pedig semmilyen szinten nem látják át az eszközök működését

Látható, hogy mind az előnyök, mind a hátrányok egyes pontjainak elemzésével egész könyveket lehetne megtölteni, ennek megfelelően itt inkább ragadjuk ki a problémák egyikét, az ún. „hagyatékrendszerekét". Itt elsősorban arról van szó, hogy bizonyos digitális környezetek kizárólag a megfelelő hardver- és szoftverkomponensek kombinációjában életképesek – minél idősebb rendszerrel van dolgunk, és minél több benne az aktív összetevő, annál valószínűbb, hogy beleütközünk ebbe a falba. Kiváló példaként mindjárt itt van a Digital (DEC) 1960-as évekig visszamenő PDP (Programmed Data Processor) komputerszériája, ami egyrészt a világ első miniszámítógépeként igazi mérföldkő volt az IT-ban, másrészt a történelem első szövegszerkesztőjének, sőt (a NASA-s srácok jóvoltából) az első mesterséges intelligencia programoknak is „otthonul" szolgált. Nos, lelkes „IT archeológusok" egy csoportja nemrégiben azzal volt kénytelen szembesülni, hogy működő PDP egységeket még csak-csak találnak valahogy, de a rajtuk lévő szoftverek többségükben egész egyszerűen „elvesztek" – valószínűleg örökre.

Ha jobban belegondolunk, ez nem is elsősorban a funkcionalitás miatt baj (napjaink programjai valószínűleg összehasonlíthatatlanul hatékonyabban oldják meg ugyanazon feladatot), az igazi tragédiát a „történelmi távlat" teljes megsemmisülése jelenti, hiszen a jövő historikusai hogyan is vázolhatnák fel pl. a 20. századi IT evolució ívét, ha annak emlékei (nem egészen 50 év múltán!!!) már most megsemmisültek?

És a sor vég nélkül folytatható: sokan talán nem tudják, hogy a világméretű nukleáris leszerelés elsődleges oka egyáltalán nem morális gyökerű (világbéke), se nem gazdasági természetű (robbanófejekből kinyert olcsó fűtőanyag a „polgári" célú atomreaktoroknak), hanem jóval inkább civilizációnk „patologikus szűklátókörűségének" köszönhető. A 40-60-as évek nagy tudósgenerációja által felhamozott információk ugyanis jórészt elvesztek, vagy hiányosak, vagy csak egész egyszerűen nem hozzáférhetők a mai rendszereken, ennek megfelelően a jelen nemzedék még szervizelni is nehézkesen tudja azokat a nukleáris rakétákat, amelyet „atyáik" megterveztek és felépítettek – isten hozott a digitális adattárolás sötét korában!

A következő számban azokat a lehetőségeket vizsgáljuk meg röviden, amik kiutat jelenthetnek ebből a magunk által ásott csapdából.



Floppy: egykor tökéletes megoldásnak tűnt, ma pedig már nem tudjuk, mit is kezdjünk egy ilyen lemezzel.

Az atombombákat sem a világbéke miatt kezdték el leszerelni, hanem azért mert elveszett a tudás, ami szükséges a biztonságos kezelésükhöz.

HAMBURGERREL MŰKÖDNEK

Így étkeznek a kockák

Az adatbányászatban utazó Rapleaf nemrégiben egy igen különleges tanulmánnyal lepte meg a létezéséről mindmáig mit sem sejtő olvasókat: a Google és Microsoft alkalmazottak étkezési szokásait hasonlította össze. A konklúzió igencsak meglepő annak fényében, hogy az átlagos Google alkalmazottat minden földi halandó gasztromán fitneszfasiszta vegetáriánusnak képzeli el: a keresőóriás dolgozói arányaiban lényegesen több gyorséttermi kosztot fogyasztanak, ráadásul a feldolgozott ételekhez is jobban vonzódnak (értsd: kevesebbet főznek egészségesebb alapkomponensekből), mint pici és puha vetélytársaik.

ERŐSÖDŐ VERSENY

A Microsoft nem tétlenkedik

Jövőre jön a Windows 8! Mondjuk a környezet, ahová érkezik, „kissé" átalakult az XP-s idők óta: immár nemcsak a súlytalan Linuxszal és a (legalábbis a volumeneket összehasonlítva) pehelysúlyú OS X-szel kell megküzdenie, hanem az egyre kiforrottabbá váló mobil operációs rendszerekkel (Android, iOS, talán WebOS és QNX) is. Ennek megfelelően a Microsoft minden rendelkezésre álló fegyveréből tüzelni próbál: lesz pl. Kinect integráció gesztusalapú UI vezérléssel, cloud szolgáltatás, „részlegesen ingyenes" webes Office-szal, moduláris felépítés, kisebb erőforrásigény (a mágikus 8-as gyengébb ARM processzorokon is nagyszerűen elfut majd), és persze hardveresen gyorsított Internet Explorer 10 is. A publikus béta már ez év szeptemberében várható.

Írta: Joshua

➲ A hónap talán legszomorúbb híre, hogy lényegében a megszűnés szélére sodródott az egykor szebb napokat látott, földönkívüli intelligencia után kutató SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence) program. Ennek első lépéseként „hibernálták" azt a napi 24 órában működő 42 rádióteleszkópot, amit annak idején a Microsoft társalapító Paul Allen nagylelkű adományából építettek, és amelyek előtt annak idején oly büszkén feszített bölcsességének csillogó páncéljába öltözve Carl Sagan legendás amerikai csillagász és gondolkodó, a nem kevésbé legendás „Kozmosz" tévésorozatban, egy egész nemzedéket oltva be az asztronómia szeretetével. Hacsak nem történik valamiféle csoda a sajnos csak lassan csordogáló adományoknak köszönhetően, lehet, hogy hiába telefonál E.T., már senki nem lesz, aki meghallja.

➲ Vihar egy pohár vízben: a PC World főszerkesztője (Harry McCracken) „leleplezte" a Samsung „csalását", miszerint nem átallottak fizetett színészeket (sőt, egy saját dolgozót) alkalmazni egy „felhasználói interjú"-szerű hirdetésben, ahol is az ezek szerint egyáltalán nem mezei userek a Galaxy Tab erényeit dicsőítették. Hát, nem tudom, Henry, de ha szerinted az Apple reklámfilmekben ezzel szemben amatőrök játszanak, sőt, a Mac Guyt is az utcáról rángatták a stúdióba, akkor jobban tennéd, ha hírverés helyett egy „Hogyan kezeljük beteges naivitásunkat?" című pszichológiai tanfolyamon vennél részt…

➲ …és hogy pozitív tartalmú hírrel is szolgáljunk a dél-koreai elektronikai óriásról: a hírek szerint küszöbön áll annak a „Central Station" névre hallgató eszköznek a piaci premierje, amely, ha beváltja a gyártó előzetes ígéreteit, 2011 egyik igazi nagy dobása lehet. Márpedig ígéret az van bőven ezen 1080p-s monitorba oltott dokkolóval kapcsolatban: HDMI és VGA támogatás, hangszóró-csatlakozás, USB 3.0 kompatibiltás, vezetékes hálózati kapcsolat. És persze a legfontosabb: automatikus vezeték nélküli csatlakozás a mobil eszközökhöz – a felhasználónak mindössze annyi a dolga, hogy hatótávon belül kerüljön, és máris élvezheti a második kijelző, a HD videostreaming és a külső USB perifériák nyújtotta előnyöket.

➲ Az érzékelhetően minden fronton fáziskésésben lévő Sony, tökéletes időzítéssel, épp mikor történetének talán legnagyobb anyagi és erkölcsi veszteséggel járó kibertámadását kénytelen elszenvedni a PSOne hálózat felhasználói adatainak ellopásával, bejelentette legújabb androidos kütyüjeit. Az S1 és az S2 nem meglepő módon tábla formátumú, és még kevésbé meglepő módon Android OS-t futtat. Az egyetlen igazi, virtuális szemöldökfelhúzásra bíró tulajdonsággal az S2 rendelkezik, ez ti. egy „összecsukható" (értsd: „kétlapos") design, á'lá Nintendo (3)DS, továbbá a tőle eltérően legalább már megvásárolható Kyocera Echóra is hajaz némiképp, de legalábbis nagyobb nála.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS

Gépet szeretnék újítani. Mostani konfigom:
– Gigabyte GA-P35-S3G alaplap
– Radeon HD4850 1GB DDR3 videokártya
– Kingmax KLDE88F-B8MO5 memória (3,5 GB)
– Deer 250 W-os táp

A tervem az lenne, hogy kicserélem az alaplapot, új processzort és videokártyát, valamint memóriát teszek bele, és persze új tápot is, valamint HDD-t.

Az elképzelt konfigom:
– Alaplap: ASUS P7H55 (24 000 Ft)
– Processzor: Intel Core i3-550 3,2 GHz (28 000 Ft)
– Memória: 4 GB Kingston Mars DDR3-1333 CL7 (10 000 Ft)
– Videokártya: Geforce GTX 460 1GB (35-40 000 Ft között – annyi, mint a HD6850)
Néztem több tesztet róla: HD6850 vs GTX 460, és a GTX-et jobb vételnek ajánlották.
Merevlemez: mondjuk egy WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2 vagy olcsóbb (14 000 Ft)
– Táp: szerintem ez az FSP400-60APN bírná a gépet, vagy egy Corsair CX430. (Egy picivel drágább,de jobb.)
– FSP: 8000 Ft
– Corsair: 11 000 Ft

Kérlek, megmondanád a véleményedet a konfigról?
Előre is köszönöm.

GERGŐ

Alapvetően semmi baj nincs a konfiggal, én a két videokártya közül inkább a Radeont ajánlanám, de igazság szerint eléggé fej vagy írás a helyzet, mert egyértelműen egyik sem jobb a másiknál. Ami fontos, hogy mindenképpen kerüld a GTX 460SE változatokat, mert azok viszont már lassabbak a HD6850-nél. Én lehet, hogy ha már gépet fejlesztek, a legújabb Core i3-as processzorok közül válogatnék, gyakorlatilag egy árban vannak a régebbiekkel, és az alaplapok (Intel H67, illetve P67 chipset való hozzájuk) se drágábbak számottevően. Ha valóban csak háromezer forint a különbség a két tápegység között, én simán megvenném a Corsairt, hosszú távon visszahozza a ráfordított többletköltséget. Ami a merevlemezt illeti, gyakorlatilag mindegy, melyik modellt veszed a Western Digital EARS szériából, a legjobban a 2 TB-os éri meg, de ha nincs szükséged ekkora tárhelyre, értelemszerűen kisebbet kell beszerezni (az 1 TB-osnál talán csak egy ezressel drágább a 1,5-es). Én memóriából, ha már 4 GB-ot vennék, akkor azt egy modulból tenném, gondolva a későbbi bővítésre (4 → 8 GB). Most padlón vannak amúgy is a RAM-árak, így 12-13 ezer forintból általában kijön egy 4 GB-os DDR3-1333-as modul. Átmenetileg kisebb lesz valamelyest a memória-sávszélességed, de ebből úgysem fogsz észrevenni semmit, viszont másfél-két év múlva, amikor bővíteni szeretnél, nem kell eladogatnod a 2 GB-os modulokat.

LAPTOPBŐVÍTÉS?

Koleszba járok, és nyár végén kaptam egy laptopot, amit szeretnék fejleszteni, de nem nagyon ismerem ki magam laptopok terén. Egy Acer Aspire 7736zg-ről lenne szó, benne egy Intel T4500-as 2×2.3GHz-s proci, egy NVidia GeForce G210M 512 MB-os videokártya és 4GB DDR2-es RAM. Kerestem már mindenfelé infót arról, hogy lehet-e bővíteni, nem túl sok sikerrel. Ezért hát első kérdésem az lenne, hogy lehet-e ebben a típusban processzort és/vagy videokártyát cserélni. Ha lehet, akkor melyiket lenne érdemes cserélni és mire? (Maximum kb. 80 ezer forintot tudok rászánni.) Illetve memóriabővítésen gondolkodjak, vagy ez a 4 giga még bőven elég? És végül, ha cserélnék benne valamit, honnan lehetne beszerezni jó áron?
Remélem, tudtok segíteni.

Üdvözlettel,

SCHLAY GEORGIJ

Bár vannak gépek, amelyekben lehet cserélgetni az alkatrészeket (a processzort például nagy részükben lehet cserélni, csak a hűtés hatékonyságával lehetnek gondok), én nem nagyon tanácsolom az ilyen házi barkácsolásokat, arról nem is beszélve, hogy a garancia azonnali elvesztésével jár – ha még van a gépre. Ha tényleg ennyi pénzt lennél hajlandó szánni a témára, akkor a legegyszerűbb és leginkább járható út, hogy megpróbálod eladni a mostani géped, az érte kapott pénz mellé hozzáteszed a fejlesztésre szánt összeget, és veszel egy másikat. Egyrészt így lesz újabb 1-2-3 év garanciád (attól függően, milyen típust választasz), másrészt nem kell barkácsolással foglalkozni, harmadrészt sokkal szélesebb körben tudsz válogatni, ami a hardvereket illeti. A 4 GB memóriával most még bőven el lehet lenni, egyelőre – szerintem – a gép ezen részével nem kell foglalkozni. Manapság gyakorlatilag nagyon fillérekből lehet Core i3-as notebookokat venni, videokártya terén pedig csak gyorsabbat tudsz választani, ha eltekintünk az integrált megoldásoktól. Ha hosszú távban gondolkodsz, akkor egy Radeon HD5650 lehet az ideális társ, kifutó termékként elég sok alsó-középkategóriás noteszbe kezdik beletenni (az Acer például nagyon szereti ezt a típust, így bőszen pakolgatja az Aspire-ekbe). Ha nem ragaszkodsz a 17"-os kijelzőhöz, akkor pedig tényleg nagyon nagy lesz a választék, hiszen 15,6"-os gépekből Dunát lehet rekeszteni.

VIDEOKÁRTYA-HIBA

Van egy kis probléma a gépemmel, és szeretném kikérni a véleményetek a hiba okával kapcsolatban.

A gépem adatai a következők:

– Asus M4N78SE lap
– AMD Athlon II ×2 240 CPU
– Gigabite GT240 512MB Gddr5
– 2×2GB Kingmax DDR2 800MHZ RAM
– HKC 565W táp
– Win7Pro 64bit /eredeti/

Az lenne a problémám, hogy mikor játszom a géppel (pl. Dead Space 2), akkor egy idő után elkezd ugrálni a kép, és egyszer csak elfeketedik vagy színes textúrák jelennek meg. Ezt követően fagyás vagy kékhalál (nvidia.sys file-ra hivatkozik), és mikor újraindul a gép, akkor még a bootképernyőben is vannak színes csíkok. Engem csak az idegesít, hogy ha simán netezek vagy filmet nézek, akkor nem jön elő a hiba, csak játékok közben. Frissítettem VGA drivert, alaplap-drivert, újratelepítettem az oprendszert is, és semmi javulás. Lefuttattam a memtest progit is, a memóriáknak semmi hibáját

nem mutatta. Szóval tanácstalan vagyok, hogy mi lehet a gond. Előre is köszönöm a segítségeteket.
Hű olvasótok,

DAREIOS

Több mint valószínű, hogy magával a videokártyával van a gond, erre utal az is, hogy az operációs rendszer betöltése előtt (ahol ugye még szó sincs driverekről) már problémák adódnak vele. Elképzelhető, hogy az alaplap PCI-Express ×16-os foglalatával van a gond (bár nem hinném), ennek kiszűrésére esetleg kérhetsz kölcsön valakitől egy másik videokártyát. Ha azzal is előjön a hiba, akkor az alaplapot kell cserélni/legaranciáztatni, ha a játékok hibátlanul működnek, akkor sajnos a videokártyával kell eljátszani ugyanezt. Nem árt néha a szabad levegőn kitakarítani a gép belsejét, ha nem foglalkozol vele, akkor fél-egy év alatt igen komoly pormennyiség reked meg benne, és eltömítheti a kisméretű ventilátorokat, amelyek, ha nem forognak, képtelenek hűteni az alattuk lévő hardvert (pl. videokártya). Egy AIDA64-gyel vagy GPU-Z-vel érdemes megnézni, hogy üresjáratban hány fokos az a GeForce GT 240, ha több mint 80, akkor biztos, hogy hűtési problémával állsz szemben, és egy alaposabb takarítás megoldhatja a gondot.

GÉPÚJÍTÁS

A segítségeteket szeretném kérni. Gyűjtögettem kicsit, és gondoltam, felújítom a gépem, csak nem tudom eldönteni, hogy melyik alkatrészen kéne javítanom.
A gépem:
– Gigabyte GA-MA790X-DS4 alaplap
– AMD Phenom ×3 8450 Socket AM2 processzor
– 4GB 1066MHz DDR2 RAM
– Gigabyte 9600GT 1GB-os videokártya
– Stability Power 500W táp
A gépem játékra használom túlnyomórészt.
Kérlek, ha tudtok, segítsetek.

TAMÁS

Az az igazság, hogy a jelenlegi videokártyád és processzorod nagyjából passzol egymáshoz, azaz egyik sem igazán hátráltatja a másikat. Éppen ezért, ha valamelyiket kicseréled, akkor a másik válik szűk keresztmetszetté. Ha csak az egyiket tudod most nyugdíjazni, akkor én azt javaslom, hogy ez inkább a videokártya legyen, főleg, ha nagyobb felbontásban (legalább 1680×1050) játszol, ugyanis ott már egyre kevesebb beleszólása van a processzornak. Annyiból szerencsés vagy, hogy a CPU-cseréhez se alaplapból, se memóriából nem kell újat venned, hiszen a Gigabyte MA790X-DS4-be minden ma kapható négymagos AMD processzort bátran beletehetsz, egyedül a BIOS-t kell frissíteni F10D-re a művelet előtt.

BLACK OPS LAPTOPRA?

A tanácsodat szeretném kérni, mivel van egy Lenovo B550-es laptopom, és a kérdésem az lenne, hogy futna-e rajta a Black Ops, és ha nem, mit kellene kicserélnem, és körülbelül mennyibe kerülne?
A konfigom a következő:
– Processzor: Intel Core2 Duo T6570
– Memória: 2 GB
– Videokártya: Mobile Intel GMA 4500MHD
Válaszodat előre is köszönöm. Üdv,

PETI

Az a helyzet, hogy a Call of Duty legújabb változata sajnos semmilyen körülmények között nem fog elindulni a notebookodon, bővítésre pedig nem nagyon van lehetőség ennél a gépnél (meg úgy általában a notebookok többségénél sem).

GTX 460

Használtan ugyan, de egy GTX 460-as beszerzését tervezem. Találtam is 32 000-ért egy Gainward GTX 460 TOP 768-asat, de ti a 11/04-es cikketekben 54 000-ért mutattatok be egyet a 2011 játékmestereiben. Mivel gondolom, ennyivel olcsóbban nem adhatja, ti egy más típust mutattatok be. Kifejtenétek bővebben, hogy milyet, és hogy mennyivel jobb a fentinél? És lécci, ha lehet, gyorsan válaszoljatok, mert az ajánlat véges, és nekem is lassan jól jönne, mert egy ideje már tervezem.
Előre is nagyom köszönöm:

RATTA21

Az ajánlatban semmi meglepő nincs, sőt, igazán jó biznisznek se mondanám, ugyanis a rendes (értsd: nem SE) GTX 460-ok 768 MB-os változatai 34-39 ezer forint között mozognak újonnan márkától és kiszereléstől függően. A Gainwardnál a TOP jelölés egy kicsit megemelt órajellel és esetleg más hűtéssel rendelkező verziót jelent, a sima mezei változat 34 ezer forintba kerül, így én 30 ezernél többet biztosan nem adnék egy használt videokártyáért, még akkor se, ha hibátlanul teszi a dolgát. Több utánajárást és hibalehetőséget rejt, mint ha vennél egyet újonnan. Az 54 ezres változat per pillanat a jelenlegi legdrágább változatot jelenti, nem érdemes belőle kiindulni...

LAPTOP MUNKÁRA ÉS DIVX PROBLÉMA

Két nagyobb problémám van a laptopokkal kapcsolatban: Apámnak kellene egy munka laptop, kettőt már kinéztem, de vannak bizonyos kritériumok, és nem tudom, hogy ezek megfelelnek-e. A kritériumok:
1. Lehessen a laptoppal netezni, képeket, leveleket küldeni és fogadni.
2. Lehessen rajta számlázó, képszerkesztő programokat és hasonlókat futtatni.
3. Szerintem még kellene bele modem, hogy stabil internet legyen rajta, és az ára ne haladja meg a 90 ezer forintot.
A gépek, amiket kinéztem: HP XE951EA és Acer Aspire One 532h. Lenne még egy problémám, de most a sajátommal lenne gondom. A gép néhány DivX-es film a hangját nem játssza le, kért valamilyen programot (most nem jut eszembe a neve), de hiába töltöm le és telepítem a programot, a helyzet változatlan!
Válaszodat előre is köszönöm,

LACI

Az első kérdésre a válaszom elég egyszerű: el kell dönteni, mekkora kijelzőt tartotok alkalmasnak arra, hogy hosszabb távon dolgozni tudjatok vele. Én munkára alapvetően teljesen más árkategóriába tartozó és felépítésű notebookot néznék, de nyilván a keretetek véges, és alapvetően rohangáló gépnek kell a kiszemelt netbook, ugyanis az Intel Atom processzorok ereje, főleg a legújabb generációban található harmatgyenge videokártyával jelentősen behatárolja a lehetőségeket. A képszerkesztés, gondolom, nagyon egyszerű formában értendő, azzal gond nélkül megbirkóznak még a netbookok is, a számlázásnál is inkább az jelenthet problémát, hogy elférnek-e a dolgok az alacsony (1024×600) felbontás mellett. A stabil internet és a modem nem tudom, milyen kapcsolatban vannak egymással, de ha arra gondolsz, hogy mobil internetet is szeretnétek majd használni a gépen, akkor választhattok az Aspire One-ból olyan verziót, amiben beépített 3G modem lakozik, de nem érdemes túl sokat áldozni a témára, ugyanis bármelyik szolgáltatónál fizettek elő szélessávú mobil internetre, az USB-s modemet úgyis kapjátok a szolgáltatás mellé. A DivX-es problémára egyetlen dolgot tudok javasolni: töröld le az összes codec-et, amit feltelepítettél, és használj Media Player Classic Home Cinemát!

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GÉP UPDATE

Az lenne a kérdésem, hogy a gépemben mit kéne cserélni, hogy jól fussanak az újabb játékok (pl. BF:BC2, vagy majd a BF3)? Nem vagyok nagy szakértője a témának, sőt, egyáltalán nem értek hozzá, pls. segítsetek.
Gépem: FUJITSU SIEMENS G31T-M2
– Operációs rendszer: Win7Prof
– Processzor: Intel(R) Core(TM) 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz X4
– Videokártya: NVIDIA GeForce 8600GS 512MB
– Monitor: BenQ G2010W
– Alaplap neve: ECS G31T-M2
– A tápomról pedig fogalmam sincs, micsoda, de már most is bajos, szóval azt biztos cserélni kell.

Valami olcsóbbra gondoltam, de mégis jóra mit tudnátok ajánlani?
Előre is köszi!

Egyértelműen a videokártya cseréje az, ami szükséges lesz ahhoz, hogy a legújabb játékokat futtatni tudd. Ha viszonylag szűkösek az anyagi lehetőségek, akkor én egy GeForce GTX 460-at ajánlanék 34-35 ezer forint körül, ha erre se futja most, akkor egy Radeon HD5750 lehet a barátod 21 ezer körül. Tápegységből a szokásos Corsair CX430 az ajánlott, gond nélkül bele kell hogy férjen a Fujitsu házba.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

A levrov megírásának reggelén az volt a vezető hír a világon mindenhol, hogy az amerikai hadsereg két vállra fektette Oszama Bin Ladent – kis képzavar, hogy a kötött fogású birkózásban viszonylag szigorúan tiltják az akció közben alkalmazott .556-os lőszer használatát. A lényeg nem is ez, hiszen bár a bújócska-világbajnokok is Afganisztán hegyvidékét tartják a legjobb terepnek arra, hogy valaki eltűnjön a világ szeme elől, azért azt tudni lehetett, hogy ha egy egész hadsereg keres valakit, azt egy idő után elfogják – Robin Hood és a Tenkes Kapitánya sem húzta sokáig, hát miért pont a mérföldekkel antipatikusabb, szakállas terrorista bizonyította volna az ellenkezőjét. Szóval nem ez a lényeg, hanem hogy pár napja a Wikileaks kiszivárogtatta: az al Kaida elrejtett egy atombombát Európában, pont az ilyen alkalmakra. Szóval, ha ezt rajtam kívül senki nem olvassa, akkor igazat beszéltek.

IN NOMINE PATRIS

Üdv, Miguel!

Elég érdekes dologra lettem figyelmes. Szombat délelőtt kimentem olvasni a teraszra, elolvastam a PC Guru áprilisi számát, és belekezdtem a Gamestar egyik új számába is. Sajnos kint felejtettem az újságokat, és a délutáni elég nagynak nevezhető eső „elmosta a teraszt". Érdekes: a Gamestar bőrig ázott, míg a PC Guru sértetlen maradt, és csak a széle lett vizes! Ez most valami varázslat, vagy programozási hiba (watereffect), esetleg különleges papír vagy nyomtatás?

GYUSZI

Tegyük fel egy pillanatra, hogy nem a legegyszerűbb eset áll fent, mármint hogy a Guru a terasz fedett részén volt, a GS meg nem. Ha ez megvan, akkor a második leginkább lehetséges dolog az, amit te magad is mondtál: varázslat van a dologban, minden egyes példányba belecsomagoljuk nagyapám autójának egy darabját. Elsőre ez talán nem tűnik nagy dolognak, de ha azt is elmondom, hogy azt a bordó Ladát pont akkor vitték el, amikor II. János Pál Budapesten volt (most nem azt mondom, hogy a pápa stikában Ladákat lopott a Krisztina körútról, csak hogy a rendőrök minden arrafelé parkoló kocsit elszállítottak), akkor azért már érezhető, mi mindent megteszünk az újság védelmében, hiszen egy ereklyét darabolunk apróra, és azt osztjuk szét eső ellen. Sokkal egyszerűbb lenne persze, ha a vásárlók felismernék, mekkora potenciális veszélyt is jelent az eső (alias „víz") a papíralapú termékekre, de egyelőre célravezetőbbnek tűnik az ereklyeosztogatás.

KI VAGY, BP?

Szia, Miguel!

A minap a kezembe vettem a múlt havi lapot abból a célból, hátha akad egy-két érdekes írás, amit kihagytam. Miután elolvastam az L.A. Noire tesztet, két kérdés fogalmazódott meg bennem. Az első: volt már olyan, hogy egy tesztet nem raktatok be, mert nem volt megfelelően megírva? (Mint például ez, melynek stílusa inkább egy novellára hasonlít (nem is rossz novella, már azt vártam, ki a tettes, nem azt, hogy milyen a játék)). A második kérdés azután vetődött fel, hogy megnéztem, ki is írta ezt a „művet", BP... na ő meg kicsoda? Hiába láttam nevét jó párszor, semmit nem tudni róla.
Üdv!

I3ENG

A válasz igen egyszerű: mint azt talán sokan már észrevettétek, van egy szerkesztő a magazinnál, akinek B és P a monogramja, igen, Bate az, született Birkás Péter. Na, van neki ez a furcsa betegsége, hogy sikeres, Londonban élő cikkírónak képzeli magát, akit a nagy kiadók minden hónapban meghívnak, hogy próbálja ki a legújabb játékaikat. Szomorú sztori ez, és igazából még senki nem mert neki szólni, mert ahogy az alvajárókat sem szabad felébreszteni, Bate is biztos súlyos sokkot kapna.

Valójában BP Bagó Petivel egyenlő, veterán játékmagazinos arc ő, ismeri mindenki, mint a rossz pénzt. Írt már mindenhova, leginkább az 576 Kbyte-ból lehet ismerős, és mivel tényleg kint él Londonban, és tényleg mindenféle sajtóeseményre hivatalos, ezért volt szerencsém megállapodást kötni vele. Tessék, mindig kérdezitek, hogy lehet valakiből cikkíró a Gurunál: ha valaki az USA-ban él, és heti rendszerességgel jár a nagy kiadók bulijaira, az mindenképp szóljon, van itt neki egy hely a fizetési listán.

HOGYAN KÉSZÜL

Kedves Miguel!

Azt szeretném megtudni, hogy ugye te szerkeszted a lap elején a híreket, és ott mi alapján választod ki azt, hogy a sok hír közül melyiket rakod bele az újságba? Úgy, hogy amelyik játékról több hír van, azt összegyűjtöd és úgy rakod bele? Mert követlek titeket a PGO-n, és ott naponta jelennek meg új hírek. Válaszodat előre is köszönöm.

BÁLINT

A hírek elkészítése az egyik legnehezebb, de mégis talán legjobb feladat. Nehéz, mert a lap nyomdába adása és megjelenése között másfél hét telik el, így nehéz igazán naprakésznek és frissnek maradni. A megoldás (és ezért gondolom jó feladatnak a rovatot), hogy olyan dolgokat teszek bele, amik ha nem is időtlenek, de a keletkezéstől számított egy-két hónapon belül is érdekesek lehetnek. Persze sokszor egy-egy olyan játék is bekerül, amiről volt már akár nagyobb cikk is az újságban, de azóta megjelent jó pár új információ, no meg egy halom kép, és mivel egy programról normál esetben csak egyszer írunk nagy előzetest (kivételt jelentenek ez alól az igazán nagy játékok, amiket éveken keresztül szülnek meg, egy Deus Ex Human Revolutionnél bőven van időnk több anyag kiadására, hiszen minimum fél-háromnegyed év telik el egy-egy cikk között), így pont kapóra jön egy rövid, egymáshoz lazán kapcsolódó írásokat tartalmazó rovat. Igazán nincs szabály, hogy mi kerülhet bele, de az tény, hogy igyekszem elkerülni az olyan híreket, amik a PGO-n is nagy hangsúlyt kapnak – azt nem mondom, hogy nincs olyan, hogy ott is és itt is írunk bizonyos játékokról vagy eseményekről, de a szöveg egészen biztosan eltér.

PC VS KONZOL

Kedves Gurusok!

Azért írok nektek , mert nemrég egy – lehet, csak számomra – jó kérdés fogalmazódott meg bennem. A kérdésem az lenne, hogy egy Xbox 360 konzol, a kora ellenére is, miként képes a mai játékokat ilyen minőségben futtatni? Csak azért érdekelne, mert már régen utánanéztem egy box technikai specifikációjának, és ott 3 magos 3,2-es proci, 512MB DDDR 3-as 700Mhz-es RAM és a videokarira már nem

emlékszem, azt hiszem egy ATI kártya van benne. Ja, és elfelejtettem mondani, hogy én ehhez egyáltalán nem értek, ezért is érdekel a téma. Nos tehát, ez a konfig ilyen erős lenne? Néztem PC és Xbox 360 összehasonlító videókat, amikben látszik a különbség a PC javára,ennek ellenére is szép a box. Remélem nem zavartam a kérdésemmel.

ZOLI

Soha senki nem zavart még a kérdésével, bár ennek köze lehet ahhoz, hogy senki nem rak pisztolyt a fejemhez, mintegy noszogatásképp, hogy „na, válaszolj, gyerünk". Szóval, konzol vs. PC.

Megmondom őszintén, nem vagyok benne biztos, hogy a valós indokot mondom neked most, de én így tudom, aztán ha nem igaz, majd legalább jön egy halom anyázó levél, és lesz mit betenni a következő levrovba. Szóval, mint azt tudod, az egyik legfontosabb különbség egy konzol és az átlagos PC-k közt, hogy az előbbit csak és kizárólag játékra használod, az utóbbit meg minden másra is, így itt a hardveres erőforrásokat kezelő operációs rendszernek meg kell osztani a rendelkezésre álló energiát a feladatok között. Ezért lehet az, hogy egy valóban nem túl friss elemekből, viszont céltudatosan összeállított és programozott konzol jobban teljesít, mint egy középkategóriás PC ugyanannál a játéknál, viszont ez teszi lehetővé azt is, hogy egy igazán erős asztali gép odaverje FPS-ben és részletességben az amúgy stabil teljesítményt nyújtó Xbox 360-at és PS3-at. A videókban, amiket említesz, általában nem irodai PC-ket versenyeztetnek, szóval azért én azokat sosem veszem alapnak. Chris nyolcmagos, válogatott Intel processzora köré épített gépe tud csodákat, de azért azt mégsem nevezhetjük átlagosnak, hogy 50-60 FPS-sel fut Full HD-ban a Crysis 2 – igaz, majdnem ugyanerre egy konzol is képes, és nem kell a lelkedet meg a vesédet eladni érte.

CSAK HA FIZETÜNK

Kedves Miguel!

Először ragadok billentyűzetet, hogy megírjam gondolataimat az újsággal kapcsolatban. Két nagyon különböző kérdésem van:

1. Hogyan zajlik nálatok egy játék tesztelése? Gondolom, először végigjátssza a játékot a tesztelő, de utána ?

2. Van nálatok valamilyen diákmunka? Például szívesen viszem Chris után a kóláját (persze csak akkor, ha fizettek érte), de bármi érdekel.

Ennyit szerettem volna kérdezni, egyébként az újság nagyon jó, az új külalak is tetszik. Válaszodat előre is köszönöm.
Hűséges olvasótok:

LEVI

Az első választ félig magad megadtad: kezdésnek a tesztelő végigjátssza a játékot, aztán leül, és megírja a véleményét. A cikkeknek (ha megnézed, te is láthatod), két fő része van: egyrészt a nagyobb törzsszöveg, ami maga a cikk, a tapasztalatok összesítése és a kialakult vélemény ismertetése, a másik pedig a különböző szövegdobozok, infoboxok. Ezek általában a szerkesztővel közös munkában születnek, hiszen mi tudjuk, mekkora helyre mennyit, a cikkíró meg tudja, hogy mit kell írni. Ha megvan a cikk, a kapott szöveget a szerkesztők, illetve Szati dolgozzák be az időközben előkészített dizájnba, ha ez megvan, már csak a Korrnő van hátra, és puff, küldjük is a nyomdának a cuccot.

A második kérdésre a választ talán te is tudod: nincs diákmunka, Chris hordozza csak a saját kóláját, ha már egyszer annyi esze van csak, hogy azzal a szeméttel mérgezi magát. Amúgy a helyzet az, hogy tényleg kevés szükség van idebent kisegítőkre, a kulimelót a gépek végzik, a többit meg elintézzük mi magunk.

VÉGE VAN MÁR

Helló, Miguel!

Azt hiszem, a legutolsó levelemet Zak-nak írtam még anno... Na mindegy, most jutott eszembe, hogy meg kellene kérdeznem:

1. Mit csináltok, mikor mindenki megérkezik a szerkesztőségbe? Nekifogtok gamolni, vagy esetleg megisztok egy csésze kávét?

Mivel nem ritka az, hogy mire az utolsó beér, az első már elmegy haza, a kávé alapból kiesik (ráadásul csak Szati kávézik rendszeresen), de a közös játék nem olyan ritka, mint mondjuk ha a Paksi Atomerőmű irányítótermében dolgoznánk. Legutóbb a Portal 2 volt az, ami összehozta a csapatot, előtte meg ugye nagy BFBC 2-zések voltak.

2. Nem fájdul meg a fejetek a sok géptől?

Érdekes, hogy csak akkor, amikor a Levrovot szerkesztem...

3. Mikor ér véget a munka? Hullafáradtan értek haza, vagy esetleg otthon is isztok egy csésze(bögre?) kávét?

DAVE

A mi munkánk, kérlek, soha nem ér véget: még otthon sem mulasztom el esténként legalább egyszer lecsekkolni, hogy nincs-e valami új fejlemény, vagy levél, amit a lent olvasható névre és címre küldtetek nekem:

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE

Kedves Gurusok!

Egy először könnyűnek tűnő, de később elgondolkodtató kérdéssel fordulnék hozzátok. Bizonyára mindannyian tudnátok mondani valami régi és örökzöld játékot, amivel még mostanában is szívesen játszotok. A mai modern napokban száz és száz új, szuper dizájnolt, érdekes sztorival és videókkal ellátott, hihetetlen szórakozást nyújtó játék jelenik meg, de ennek ellenére állíthatom (talán egy kis túlzással), hogy egypár régi játékot (pl. Diablo, Counter-Strike és egyebek) sokkal többen játszanak, mint az újak nagy részét. A kérdésem egyszerű. Mi a titkuk? Egyszerűségük, kezdetlegességük, helyenként bugosságuk, szemkápráztatónak messziről sem nevezhető grafikájuk ellenére még mindig örökzöldek, pedig a konkurencia óriási. Tudom, a bakelitlemezeknek is megvan a varázsuk, de ennyi tényleg elég? A másik kérdésem pedig szintén ehhez a témához kapcsolódik, miszerint mi teheti a jelen modern játékait majd a jövő örökzöldjeivé? Mi kell, hogy a többi közül kitűnjenek? Érdekes dolgok ezek... *BODRI*

Szerintem a legközelebb akkor kerülünk a válaszhoz, ha megnézzük ugyanezt a zenénél. Így harmincévesen egyre inkább azt veszem észre magamon, hogy bár érdekelnek az új bandák meg énekesek, rendszeres időközönként visszatérek a 10-15 évvel ezelőtt megszeretett zenékhez. Pontosan nem tudnám megmondani, hogy miért, de talán pont azt a megbízhatóságot keressük a régi játékokban is, amit a zenében: minden egyes rezdülésüket ismerjük, pontosan tudjuk, melyik szám után melyik másik jön – a Diablo sem tartogat sok furcsaságot sokadszorra, és a Counter-Strike is megbízhatóan hozza ugyanazt az élményhalmazt, ami miatt évekkel ezelőtt beleszerettünk. Hogy mi teszi a modern játékokat örökzölddé? Ha ezt tudnám, nem itt ülnék a Levrov előtt a leadási határidő előtt két órával, hanem valamelyik nagy kiadónál, jóval vaskosabb bankszámlával. Sajnos.

Ez a levél ebben a hónapban egy 1:32-es arányú fém Porsche Cayman modellt ért. Szeretnél nyerni te is? Ne fogd vissza magad, írj levelet a levrov@pcguru.hu címre!

AGATHA CHRISTIE

Öt kismalac

regény • Európa

Agatha Christie-ből és Poirotból sosem elég, és szerencsére az Európa Kiadó tesz is róla, hogy az olvasók ne maradjanak a kedvenceik nélkül. A kiadó kínálatában jelenleg is több Christie kötetet található, s ezek közül az egyik legfrissebb az Öt Kismalac, amelyben egy leány arra kéri a híres nyomozót, hogy járjon utána egy 16 éves bűntények, amelyben a lány anyját hirdették ki gyilkosnak. A feladat nem egyszerű, de a Poirot számára nincs lehetetlen.

C. J. SANSOM

Apokalipszis

regény • Agave Könyvek

C. J. Sansom legújabb magyarul megjelent kötetében ismét a XVI. századba repülhetünk, ahol újfent Matthew Shardlake nyomozásait követhetjük figyelemmel, és ezúttal egy Tudor-korabeli sorozatgyilkos körül bonyolódnak majd az események. Sansom regényei eddig sem voltak éppen rövidnek mondhatóak, de az író szerelmesei most örülhetnek, ugyanis az Apokalipszis két kötetre bontva várja a nyomozásra éhes olvasókat.

DARREN SHAN

A kígyók városa

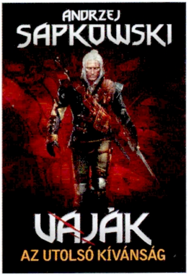
regény • Nyitott Könyvműhely

Épp a múlt hónapban számoltunk be Darren Shan város trilógiájának második részéről, és most azzal a jó hírrel szolgálhatunk az olvasók számára, hogy a befejező kötetre sem kell már sokat várni, hiszen a Nyitott Könyvműhely weboldalán (www.nyitottkonyv.hu) már előrendelhető A kígyók városa címre keresztelt befejező rész – méghozzá jókora kedvezménnyel.

ANDRZEJ SAPKOWSKI

VAJÁK – AZ UTOLSÓ KÍVÁNSÁG

PlayOn • 290 oldal • 2990 Ft

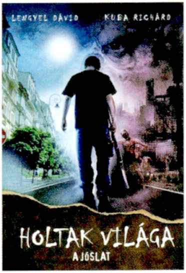


18 évvel az eredeti megjelenés és három és fél évvel az első The Witcher játék debütálását követően örömmel jelenthetjük, hogy végre magyarul is olvasható Andrzej Sapkowski legendás fantasy munkája, amely a hazai keresztségben a Vaják – Az utolsó kívánság címet kapta. Vaják. Vaják. Vaják. Elsőre igen furcsán hangzik a jól bejáratott Witcher helyett, de a végleges szöveget olvasva először megszokjuk, majd annak rendje és módja szerint szépen megszeretjük ezt a kivételesen egyedi magyar szót. Nem titok, a fordítás összességében igen jól sikerült, és az az igazság, hogy az ízes magyar mondatok között igen furán mutatott volna egy abszolút idegen hangzású, angol név – így nem csoda, hogy az egységesség érdekében a kiadó és a fordító a magyarított verzió mellett döntött. Maga a kötet egyébként lazán kapcsolódó novellák izgalmas láncolata, és egyáltalán nem véletlen, hogy Sapkowski írása világszerte nagy népszerűségnek örvend. Világában hiába tanyáznak szörnyek, hiába mindennapos a mágia, szaladgálnak varázslók és boszorkányok (na meg vajákok), a történetben nyoma sincs a hagyományos fantasy pátosznak, a szereplők, a viselkedésük, az egész környezet abszolút reálisnak hat, mintha csak a mi világunk lenne, mindennapi emberekkel, szakmákkal és problémákkal, csak sajátos díszletek között. Éppen ezért, amellett, hogy könnyen bele tudja élni magát az ember, még üdítőnek is bizonyul az átlag tucatfantasy-k mellett. Beszerzése melegen ajánlott és nem csak Witcher, akarom mondani vaják rajongóknak.

LENGYEL DÁVID – KUBA RICHÁRD

HOLTAK VILÁGA – A JÓSLAT

Ad Librum • 254 oldal • 2290 Ft



A vámpírok után a zombiknak van nagy divatja mostanában. Mozifilmek, sorozatok, képregények és könyvek vannak tele az élőhalottakkal, és úgy tűnik, hogy hazánkban is akadnak olyanok, akik szeretnének egy kisebb szeletet kihasítani ebből a "gusztusos" tortából. A Holtak világa nagy valószínűséggel (?) az első hazánkban játszódó zombis regény, ami két lelkes és fiatal író, Lengyel Dávid és Kuba Richárd munkája. Kezdetben voltak fenntartásaink a kötettel, és ezen nem könnyített az sem, hogy elsőre igen idegenül hangzott a rengeteg magyar kereszt-, vezeték és helységnév egy zombikkal telepakolt kötetben. Szerencsére ezen sok időnk nem volt töprengeni, mert a szerzők in medias res a dolgok sűrűjébe dobnak minket, és azonnal tanúi lehetünk egy honvéd osztag zombikkal történő találkozásának. Aztán előkerül a kötet alcímét adó Nostradamus jóslat is, amely lassan-lassan egy kicsit mélyebb tartalmat ad a sztorinak. A Holtak világa érdekes próbálkozás, mindenképpen színes folt a magyar könyvpalettán, s habár érződik, hogy kezdő írók tapasztalt szerkesztőt nélkülöző szárnypróbálgatásával van dolgunk, mindezek ellenére a hazánkra nem igen jellemző szituáció és az alapvetően érdekes történetvezetés okán a regény könnyedén képes lekötni az olvasót, főleg, ha a kötet forgatójában van egy egészséges érdeklődés a zombis történetek iránt. Az írópáros abszolút nyitott befejezéssel zárja a kötetet, ami nem meglepő, hiszen eleve trilógiának szánták a Holtak világát, mi pedig innen drukkolunk nekik, hogy meg is valósuljon a hátralévő két kötet.

THE AIRBORNE TOXIC EVENT

ALL AT ONCE

Mercury ➲ 11 szám

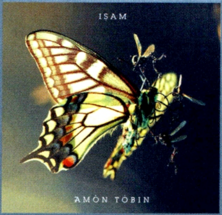
Kevesen tudták 2008-ban az Arcade Fire skatulyán kívülre helyezni a kaliforniai The Airborne Toxic Eventet, ami hiba volt – az év egyik legerősebb, legjobban összerakott lemeze volt, amely ugyan tényleg mutatott hasonlóságot az immáron Gramy-díjas art rock csapattal, de hihetetlen lendületével, fantasztikus hangzásával és pazar szövegeivel remekül ki tudta magának vájni a saját identitását. Ilyen csúcsról márpedig általában csak zuhanni szokás és ez valamennyire igaz a három évig készülő második lemezre, már csak az elvárások miatt is. Pedig az All At Once pazarul indul, a címadó dal és az azt követő Numb tökéletesen hozza az Airborne hegedűt, gitárt és még fél tucatnyi más hangszert egy gyors, pörgős indie himnuszt kombináló hangzását, de az ettől való eltávolodás már a szinti alapokra épített Changing, a tábortüzes melankóliát választó All For a Woman is hozza. Az ezt követő három számos mélypont azonban szinte letaglózó erejű, hiszen a korai Green Day és kivágott U2 dalokat idéző önparódia a legkevésbé sem illik bele az Airborne-szellemiségbe. Az All At Once még is fel tud tápászkodni, pontosan abban a másodpercben, amikor kijózanodik és visszatér ahhoz, amihez ért: a húsbavágóan jó alapokhoz, a sokrétegű és mély zenei világához. A csodálatos Half of Something Else az a dal, amit szakításkor receptre kéne felírni, ahogy az All I Ever Wantedot egy szerelem kezdetéhez. Gyönyörű kör ez, pár nagyon csúnya ecsetvonással – de az Airborne Toxic még mindig a csúcson van, vagyis pontosan ott, ahová való!

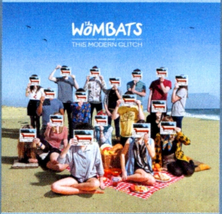
AMON TOBIN

ISAM

Ninja Time ➲ 12+1 szám

Két szám elég ahhoz, hogy az ember rájöjjön: kontrollált zajt hall. Nehéz lenne bármilyen kategóriába betuszkolni Amon Tobint – a kötelezőkön túl, mint a triphop, breakbeat vagy IDM – hiszen egyik se fedi le igazán azt, amit csinál, immáron másfél évtizede. Hatalmas szünettel, hiszen 2007 óta nem volt új Tobin lemez, a Splinter Cell: Convictionös kilengéseket leszámítva. Eddig – az ISAM nem csak, hogy tökéletesen beleillik az Amon Tobin életműbe, de talán nem butaság leírni azt, hogy Tobin az elkészítése során talán még új hangokat is létrehozott. Mással nehéz lenne megindokolni azt a masszát, amit a 12+1 szám ad, ahol egy a mosogatóba hulló vízcsöpögés éppúgy lehet alapja egy három-négy perces indusztriális elektronikának, ahogy mondjuk egy recsegő-ropogó pianínó. Pontosan így is készült a lemez, Tobin a stúdióba bezárkózva szedte össze a létező legszélsőségesebb és legfurább hangeffekteket, hogy abból egy szinte értelmezhetetlen massza jöjjön létre. Tobin zsenialitása abban rejlik, hogy mindezt valami hihetetlen tervezéssel ömleszti egybe, így az első pár hallgatást meghatározó káoszból idővel rendezett kakofónia alakul ki: megnyílnak a különböző szálak, lehámozódnak a rétegek és meghálálja magát az a több éve tartó várakozás, ami a Foley Room óta telt el. Húzd le a redőnyt, tedd fel a legjobb fülhallgatód és utazz végig a nettó 53 percnyi zajterápián. Vagy megsüketülsz, vagy megőrülsz: a zsenialitástól.





THE WOMBATS

THIS MODERN GLITCH

14th Floor Records ➲ 10 szám

Az árulkodó jelek ellenére a Wombats nem lombikban kitenyésztett popbanda: hiába van vicces, könnyen megjegyezhető nevük, szinte minden 2. dalban kivertetetlenül jó refrénjük és ehhez párosuló bolondos külsejük, nem a zeneipar laboratóriumi körülmények között kitenyésztett siker gyárosai. Elég csak megnézni az első, elsöprően jó debüt lemez és a második etap között eltelt időt – a várakozás viszont maximálisan megérte, hiszen a Wombats 2007 nyarának legjobb slágerlemeze után elhozta 2011 nyarának legjobb slágerlemezét. Sőt, talán az év eddigi legjobb popkorongja az a röpke tíz szám, ahol tényleg egymás nyakán tobzódnak az olyan rádió- és parti kompatibilis számok, amikből árad a lágy gitárra és a szintetizátorra hangolt feelgood hangulat. A Wombats hangzástól jócskán elhajló Our Perfect Disease, a depressziót hallgatható formába ütlegelő himnikus Anti-D, az önsanyargatást rágógumi-popként megélő Last Night I Dreamt, vagy épp a dobokig visszahúzott, lírikus Walking Disasters maga a tömör, egyszerű zsenialitás – elvégre ki a franc látott már olyan popszámot, amely Freudot emleget! A Wombats hagyatékot ennyire feszesen, ennyire átgondoltan továbbvinni ennél jobban talán nem is lehetne. Semmiképp sem zenetörténeti mérföldkő vagy felejthetetlen klasszikus és a tisztességes iparos munka is sértő lenne: tökös, bevállalós, szerethető poplemez, amit épp úgy lehet imádni 14 évesen, ahogy 24 vagy akár 34 éves fejjel is.

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

FOO FIGHTERS
Wasting Light

FILMZENE
Hangover Part II

HUGH LAURIE
Let Them Talk

SADE
The Ultimate Collection

VÁLOGATÁSLEMEZ
Songs for Japan

SIKOLY 4

ADATOK

RENDEZŐ
Wes Craven

SZEREPLŐK
Neve Campbell, Courtney Cox, David Arquette

HOSSZA
111 perc

A Sikoly széria 1996-ban robbant be a köztudatba, és miközben kifigurázta az évek óta tetszhalott állapotban leledző horrorműfajt, meg is újította azt, lényegében utat nyitott a tinihorrorok végeláthatatlan hullámának. A premier utáni 4 évben még két folytatás készült, ezek azonban már egyáltalán nem hozták az elvárt színvonalat, és 11 évvel a harmadik rész után jutottak arra az alkotók, hogy folytatni kellene a szériát. A rendezői székbe ismét a horror nagy öregje, Wes Craven ült, a forgatókönyvet újfent Kevin Williamson írta, és visszatértek a fontosabb szereplők is. Talán nem lövünk le nagy poént, ha eláruljuk, hogy a negyedik rész nem ér az első Sikoly nyomába, azonban sokkal szórakoztatóbb, mint az elmúlt évek hasonló próbálkozásai. Ismét a régi helyszín, jól bevált karakterek és teljesen új arcok (a Hősökből ismert Hayden Panettiere például egyenesen zseniális), visszatér az álarcos gyilkos, és a korrektül megírt szkriptnek köszönhetően szinte mindenki gyanús, és csak a végjátékban fogunk rájönni a halálosztók kilétére. Addig pedig lesz pár ijesztő és véres jelenet, jó pár poén és kikacsintás, szóval szombat esti borzongatós kikapcsolódásnak tökéletes választás lehet a Sikoly 4. Egyedül a film vége sikerült egy kicsit lassúra és erőltetettre, de az első száz perc ismeretében ez könnyen megbocsátható ennek az alapvetően szórakoztató alkotásnak.

Régi és érdekes új karakterek, remek forgatókönyv és igazi Sikoly-hangulat.

GURUMÉRLEG

A film utolsó tíz perce egy kicsit erőltetettre és lassúra sikeredett…

THOR

ADATOK

RENDEZŐ
Kenneth Branagh

SZEREPLŐK
Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston, Anthony Hopkins

HOSSZA
114 perc

Ismét szuperhős-reneszánsz van a mozivilágban, ami egyáltalán nem baj, amíg olyan filmek készülnek, mint például a Vasember, az új X-Men vagy épp a Thor. Ez utóbbi minőségében nem voltunk olyan biztosak, hiszen a germán istenek keresztezése a szuperhősökkel már képregényen is necces kicsit, hát még mozgás közben, filmen. Szerencsére Kenneth Branagh elég jó rendező ahhoz, hogy meg tudjon küzdeni egy ilyen feladattal, és nem is vallott kudarcot. Persze a Thor nem lesz az év filmje, azonban látványos és szórakoztató popcorn mozi, ami nem fog csalódást okozni sem a szuperhősmozik megszállottainak, sem az átlag mozilátogatóknak. A történet szépen merít a germán mitológiából, és Thor is ügyesen betagozódik a filmes Marvel univerzumba. A látványra nem lehet panasz, a történet ugyan nem túl feszes, de unatkozni sem fogunk, és csak egy-két megmosolyogtató rész akad az egész moziban. Külön bónusz, hogy szépen épül a Bosszú Angyalai film, egy cameo erejéig találkozhatunk Sólyomszemmel is, fontos szerep jut a S.H.I.E.L.D.-nek, és a stáblista végén ismét kapunk egy bónusz jelenetet, szóval érdemes végigülni az összes feliratot. Mindent egybevetve nem érdemes kihagyni ezt a filmet, és ezek után még jobban várjuk az Amerika Kapitányt és többi marveles képregényfilmet.

Látványos, szórakoztató, és tökéletesen illik az egyre terebélyesebb filmes Marvel univerzumba.

GURUMÉRLEG

Akad egy-két jelenet, amit nehéz lesz megállni mosolygás nélkül…

FOROG AZ AVENGERS FILM

THOR, HULK, IRON MAN ÉS AMERIKA KAPITÁNY AKCIÓBAN

Miközben ezeket a sorokat olvassátok, már javában forog a jövő nyári moziszezon egyik legnagyobb durranása, az Avengers mozifilm, amiben olyan hősök fognak egymás mellett küzdeni, mint Thor, Amerika Kapitány, Hulk, Vasember, de fel fog még tűnni mellettük Sólyomszem, a Fekete Özvegy és Nick Fury is. S hogy ki lesz az ellenfél, akivel szembe kell majd szállni? Ha megvárjátok a Thor stáblista utáni jelenetét, akkor ezzel kapcsolatban is kaphattok egy kis információmorzsát.

ARNOLD ÚJRA TERMINÁTOR?

MÁR ÁRULJÁK A JOGOKAT

A Terminátor filmsorozatot mindenki ismeri, az emberek nagy része az első és második részt imádja, azonban a 3. és 4. rész egyáltalán nem lett akkora siker, mint amekkorát a gyártó stúdiók vártak tőle, sőt, a legutolsó jogtulaj be is csődölt a Megváltás mozipremierje után. A film jogai most egy befektetési társaságnál vannak, akik úgy árulják a franchise-t, hogy már azt hangoztatják, hogy Arnold Schwarzenegger is szerepelni fog benne. Érdekes fejlemények…

E HAVI DENEVÉR

LEHULLOTT A LEPEL KÉT ÚJABB SZEREPLŐRŐL

E havi batmanes hírünkben végre eloszlathatunk néhány pletykát a következő Nolan-féle Batman filmmel kapcsolatban. Kiderült ugyanis, hogy Joseph Gordon-Levitt egy fiatal rendőrt (John Blake) fog alakítani, míg Marion Cotillard Miranda Tate-et fogja játszani, aki a Wayne vállalat életében tölt be fontos szerepet, és lényegében Bruce Wayne mentorát fogja alakítani, aki abban segíti majd a főhőst, hogy folytathassa az apja álmát Gotham megváltoztatása érdekében.

SCOTT PILGRIM

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD

ÁRA
3190 Ft

MEGJELENÉS
május 19.

A Scott Pilgrimben ugyan egyetlen igazi szuperhős sincs, ennek ellenére az idei (vagy tavalyi?) év egyik legjobb képregény-adaptációjáról beszélünk, ami május közepén végre megjelenik DVD-n is. A meglehetősen sajátos szerelmi történet csupán egyetlen DVD-korongon érkezik, mégis kerültek rá extrák, így bőven lesz mit csemegézni, ha már újra megtekintettük Scott küzdelmét szívszerelme, Ramona hét gonosz (és igencsak trükkös képességekkel bíró) exe ellen. A több elemből álló bónusz felhozatal legérdekesebb része egyértelműen az audiokommentár, amelyben két forgatókönyvíró (Edgar Wright, Michael Bacall), illetve az eredeti képregény megalkotója, Brian O'Malley beszélget a filmről – mindez sajnos magyar felirat nélkül, így megfelelő angoltudás szükséges az extra tartalom maradéktalan élvezetéhez. Ezenfelül találhatunk még a korongon képgalériát, kimaradt jeleneteket (köztük egy alternatív befejezéssel), egy jó kis bakiparádét, illetve a film közben bekapcsolhatjuk a trivi track opciót, amely folyamatosan érdekes szöveges információkat oszt meg velünk a mozival és a szereplőkkel kapcsolatban. Ha tetszett a film, akkor egyértelmű, hogy ennek a korongnak a polcon a helye, ha pedig a karácsonyi/szilveszteri forgatagban nem volt időd a moziban megnézni, akkor itt a soha jobb alkalom a pótlására.

Egy remek film korrekt DVD-kiadása, extrákkal, viszonylag elfogadható áron.

GURUMÉRLEG

Mint sok más kiadványnál, itt is fájó kissé a magyar felirat hiánya az extrák tekintetében.

ZÖLD DARÁZS

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD/1 Blu-Ray

ÁRA
kiszereléstől függ

MEGJELENÉS
május 18.

Annyi a képregény-feldolgozás manapság, mint égen a csillag (sőt, lassan több), így nem olyan meglepő, hogy az e havi DVD-rovatunkban is két képregény-adaptáció kapott helyet. A januárban bemutatott Zöld Darázs (Green Hornet) minőségéről ugyan lehetne vitatkozni (egy korábbi számban már írtunk róla, és nem voltunk elragadtatva tőle), az viszont kétségtelen, hogy a forgalmazó a DVD és Blu-Ray kiadásokkal igyekezett a rajongók kedvében járni. Mind a DVD, mind a Blu-Ray fronton rögtön két változattal találkozhatunk. A BD-k esetében van a sima kiadás (6990 Ft), illetve vásárolhatunk olyan verziót (9990 Ft) is, amely megfelelő technikai kiegészítéssel akár 3D-ben is nézhető. A sima DVD-változat esetében pedig beszerezhetjük az átlagos egylemezes kiadást (3190 Ft), vagy a megszállottak benevezhetnek az exkluzív (és amúgy elég frankó látványt nyújtó) fémdobozos változatra (7990 Ft). Extrák tekintetében nincs nagy eltérés az egyes verziók között, egyedül a sima DVD-s verzióról maradt le néhány bónusz kisfilm. Amúgy az alkotók közreműködésével felvett audiokommentár, kimaradt jelenetek, bakiparádé és öt darab kisfilm várja a Zöld Darázs kalandjaira éhes közönséget. A mozi megítélése ízlés kérdése, de annyi bizonyos, hogy a Zöld Darázs igyekszik minden igényt kielégíteni, és ez mindenképpen dicséretes.

Négyfajta kiszerelés, így mindenki megtalálhatja az igényeinek megfelelőt.

GURUMÉRLEG

Maga a film nem egy nagy szám, és itt is hiányzik a lokalizáció az extrákhoz..

ÚJABB PITE A LÁTHATÁRON!

A FELMELEGÍTETT PITÉT SZERETED?

Bizonyára sokan emlékeztek még a szebb napokat látott Amerikai Pite szériára, amelynek az első három része még teljesen nézhető volt, aztán elkészültek a botrányos és csak videokazettára szánt folytatások. Tizenkét évvel az első epizód után viszont a gyártó stúdió úgy döntött, hogy itt az ideje egy új mozifilmnek, így készül az American Reunion, amely egy osztálytalálkozó körül fog bonyolódni, és jó eséllyel minden korábbi szereplő visszatér majd egy jó kis bohóckodára.

ÚJABB BOURNE FILM

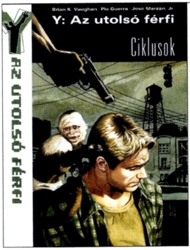
EZÚTTAL MATT DAMON NÉLKÜL

A Bourne-trilógia elég szép siker lett világszerte, így nem meglepő, hogy a stúdió szeretne még több pénzt látni a franchise-ból. Korábban felmerült, hogy akár Matt Damon is visszatérthet, de ezt az ötletet végül elvetették, így a következő Bourne film csak a korábbi mozik univerzumában fog játszódni, teljesen új sztorival és főszereplővel. A jelenlegi hollywoodi pletykák szerint az új főhős szerepét Jeremy Rennernek (Bombák földjén, Tolvajok városa) ajánlották fel.

HELYREIGAZÍTÁS

VOLT EGY BAKI AZ ELŐZŐ SZÁMBAN

A 2011/05-ös PC Guru DVD-rovatában közöltünk egy bemutatót a dr. House hatodik évadának DVD-kiadásáról, és azt írtuk, hogy a hat lemezen semmilyen extra nem kapott helyet. Az információink nem voltak helyesek, ugyanis a hatodik évad DVD-változata nemcsak az epizódokat, de bónusz anyagokat is tartalmaz. Többek között egy exkluzív rövidfilmet, kisfilmet Hugh Laurie rendezői bemutatkozásáról, a megújult dr. House-ról és a sorozat új szereplőiről.



Y: Az utolsó férfi – Ciklusok

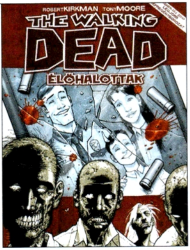
ÍRÓ/RAJZOLÓ **BRIAN K. VAUGHAN/PIA GUERRA** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **116 oldal** ÁRA **2990 Ft**

Az előző számunkban már bővebben is beszámoltunk az Y, az utolsó férfi feltámadásáról, akkor azonban még csak készülőben volt a kötet, ám azóta kijött a nyomdából a végleges változat, és mi azonnal rátettük a mancsunkat. Csalódnunk nem kellett, ugyanis a Kingpin kiadó szállította a tőle az évek során megszokott minőséget. 116 oldalnyi igényes kivitelezésű képregény várja az olvasókat, kartonált borítóval, csodás színekkel és kulturált fordítással. A Ciklusok alcímmel ellátott kötet összesen 5 füzetnyi Y-kalandot rejt magában, konkrétan az eredeti széria 6-10. számait, így ha valaki a legelejéről szeretné nyomon követni az utolsó férfi történetét, annak be kell szereznie a már megboldogult Vertigo sorozat első négy számát is, ugyanis az előzmények ott olvashatók. A címadás amúgy nem költői, ugyanis az Y története a földet sújtó dögvész egyetlen férfi túlélőjének kalandját meséli el. Az Y, az utolsó férfi nemcsak izgalmas, de elgondolkodtató képregény is, hiszen a főhős Yorick történetén keresztül tanúi lehetünk, hogy miképp is működne a világ, ha a földgolyóról egy szempillantás alatt az összes hímnemű egyed eltűnne. Brian K. Vaughan munkája lebilincselő képes olvasmány, s ha kíváncsi vagy, de látatlanban mégsem vágnál bele, akkor látogass el a Kingpin honlapjára (www.pokember.hu), ott ugyanis az eredeti sorozat első részét ingyen és bérmentve elolvashatod.

Élőhalottak (The Walking Dead) – Holtidő

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Robert Kirkman/Tony Moore** KIADÓ **kepregeny.hu** OLDALSZÁM **146 oldal** ÁRA **2290 Ft**

Februárban még csak pletykáltak a hazai kiadásról, a tavasz végére pedig már meg is jelent Robert Kirkman zseniális zombis képregényének, a The Walking Deadnek az első száma. A többek között Eisner-díjjal is jutalmazott sorozatról már írtunk a Guru 2011/03-as számában, most pedig arról számolhatunk be, hogy a magyar változat hihetetlenül igényesre sikeredett. Gyönyörű borító, minőségi belívek, profi fordítás – a külalakra és a honosításra tehát nem lehet panasz, a tartalomról pedig sokat elárul, hogy Amerikában még tv-sorozat is készült belőle (amit Magyarországon sajnos még mindig nem tűzött a műsorára egyetlen adó sem). A történet szerint egy zombijárvány után járunk, az ismeretlen vírus egész Amerikán végigsöpört, alig hagyva túlélőket. Közéjük tartozik Rick, a seriff is, aki egy balul sikerült rendőri akciót követően kómából ébred egy teljesen kihalt kórházban. A világ körülötte végérvényesen megváltozott, és a pusztulásról kezdetben semmit nem sejtő hősünk a családja felkutatásába kezd. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy Rick rábukkan arra az apró közösségre, amelynek tagja lett neje és fia is, azonban a viszontlátás boldogsága nem tart sokáig. Egyfelől a zombik miatt kell aggódni, másfelől az is kiderül, hogy az élőhalottaknál komolyabb veszély is leselkedik a túlélőkre, méghozzá a szintén életben maradt embertársaik képében. Robert Kirkman munkája igazi kultképregény, amely nem hiányozhat egyetlen magyar gyűjteményből sem.



Polgárháború #1

ÍRÓ/RAJZOLÓ **MARK MILLAR/STEVE MCNIVEN** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **128 oldal** ÁRA **2990 Ft**

A 2011/04-es számunkban írtunk az idén év elején újraindult Csodálatos Pókember képregényfüzetről, és már ott is szóba került a Polgárháború (Civil War), amely – többek között – nagy hatást gyakorolt mindenki kedvenc hálószövőjének, Peter Parkernek az életére is. Amíg a Pókember füzetekben csak azok a történetek jelentek/jelennek meg, amelyek közvetlenül az Amazing Spider-Man sorozatban lettek közölve, addig a Kingpin kiadó belevágott a Polgárhárború című minisorozat leközlésébe, és a tavaszi képregénybörzére meg is jelent az első kötet, amely a Civil War első négy részét és egy bónusz Fantasztikus Négyes történetet tartalmaz. Aki esetleg nem lenne képben a Polgárháborút illetően, annak eláruljuk, hogy egy több száz áldozatot követelő szuperhősbalhé után a kormány úgy dönt, hogy regisztrálni fogja az összes szuperhőst (azaz mindenkinek fel kell fednie a kilétét), ami azzal jár, hogy az álruhás hősök tábora két félre szakad: az intézkedést támogatók és ellenzők csapatára. A két szembenálló bagázs persze nem sokáig ül a babérjain, hamarosan egymásnak esnek, és erről a konfliktusról szól a Polgárháború története. Mindez most 128 oldalon, kiváló minőségben, egy tehetséges írótól, remek rajzokkal. Háború, vér, áldozatok, szenvedés, nem mindennapi események a Marvel Univerzumban. Ha rajongsz a kösztümös igazságosztókért, akkor érdemes lehet belelapoznod.

KÁZMÉR ÉS HUBA GYŰJTEMÉNY 9.

MEGINT ITT VANNAK A ROSSZCSONTOK

Április utolsó napján lezajlott a 7. Magyar Képregényfesztivál, ahol elsőként volt kapható a Kázmér és Huba 9., de még mindig zseniális kötete. Mire ezt olvassátok, valószínűleg már minden könyvesboltban kapható lesz az újabb hasfalszaggatóan vicces gyűjtemény.

HETALIA #3

FOLYTATÓDIK A NEMZETEK TÖRTÉNETE

Képregény rovatunk hasábjain volt már szó a Hetalia című manga első két kötetéről, most pedig arról számolhatunk be, hogy a tavaszi képregényfesztiválra megjelent a harmadik rész, ami továbbra is a világ országainak történetét mutatja be meglehetősen egyedi és szórakoztató tálalásban.

SUPERMAN ÉS BATMAN #2

ITT VANNAK A LEGNAGYOBB HŐSÖK

Habár hazánkban egyértelműen a Marvel kiadó képregényei vannak túlsúlyban, azért alkalmanként akad egy-egy DC-s kötet is, mint például a Superman és Batman #2, amelyben a két, mindenki által ismert hős igen érdekes alternatív univerzumokban fog kalandozni.

Némajáték

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Felvidéki Miklós** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **112 oldal** ÁRA **2490 Ft**

A z e havi PC Guru leadásával szinte egy időben került megrendezésre a 7. Magyar Képregényfesztivál, amelyre számos más kiadvánnyal együtt megjelent Felvidéki Miklós Némajáték című első önálló kötete is. Habár a mindössze 21 éves Miklósnak ez az első teljes egészében saját alkotása, a hazai művészeket kedvelők már találkozhattak a munkáival a Pinkhell, a Nero Blanco Comix és a Fiú, akit Zsuzsinak hívtak című képregénykiadványok hasábjain. A Némajáték egy fehérre mázolt arcú pantomimesről szól, akinek vészhelyzetekben minden ötlete valósággá válik. A különleges képességekkel bíró pantomimművészt négy képregényrajongó alkotja meg, azonban nem számolnak azzal, hogy nem mindenkinek fog tetszeni az ötletük, és lesznek olyanok, akik szeretnének majd véget vetni ennek a játéknak, s ebből adódik a kérdés, hogy vajon sikerül-e győzedelmeskednie a pusztításnak a teremtő képzelet felett. Felvidéki Miklós képregénye nemcsak alapvetésében és történetében, de vizuális megoldásaiban, színkezelésében is igen egyedi lett – a jobbára amerikai füzetekhez szokott olvasók számára elsőre talán kicsit furcsa is lehet ez a látványvilág. Ez persze nem kell, hogy bárkit eltántorítson az „ismerkedéstől", ugyanis amellett, hogy mindig öröm, ha egy magyar alkotó önálló munkával jelentkezik, a Némajáték minden elemében olyan rajzolt történet lett, ami mindenképpen megérdemli a figyelmet.

Scott Pilgrim feltámadása

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Brian O'Maley** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **260 oldal** ÁRA **1990 Ft**

Minden jónak vége szakad egyszer, tudtuk ezt már akkor is, mikor a Scott Pilgrim első része megjelent a hazai képregénykínálatban. Most pedig eljött a vég, legalábbis a Scott Pilgrim sorozat vége, ugyanis a képregényfesztiválra megjelent az utolsó, hatodik kötet. Hősünk élete persze a zárás előtt sem fenékig tejfel, Scott mindennapjait továbbra is a szerelem és némi depresszió keseríti, sőt, még hátravan a legdurvább ex-szel, a Gideonnal való küzdelem is. Mindannyian tudjuk, hogy kemény lesz. Talán nem véletlen, hogy a befejező rész alcíme Feltámadás lett? A poént persze nem lőjük le, valamit tartogatni kell az utolsó 260 oldalra is. Aggodalomra mondjuk senkinek nincs oka, hiszen nemcsak The End felirat lesz itt, hanem újfent humor, rengeteg képi geg, fegyverek, harcok, na meg jó pár fordulat. Az pedig külön öröm, hogy a hat kötetet kiadó Nyitott Könyvműhely igyekezett igazán emlékezetessé tenni az elválást, így ebben a részben nemcsak Brian O'Maley eredeti munkájával találkozhatunk, de néhány oldal erejéig magyar alkotók (Csordás Dániel, Gróf Balázs és Lakatos István) is becsatlakoznak, hogy a saját stílusukkal tisztelegjenek a nagy Scott Pilgrim előtt (igen-igen, ez azt jelenti, hogy lesznek benne vendégképregények). Ennyi lett volna tehát a Scott Pilgrim sorozat, mi örültünk a szerencsének, és ha te eddig még nem szerezted volna be a féltucatnyi kötetből álló zseniális szériát, akkor most akár már egyben is megteheted.

Lucky Luke #14: Smith Császár

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Goscinny-Morris** KIADÓ **Pesti Könyv** OLDALSZÁM **48 oldal** ÁRA **1699 Ft**

A címben lévő szám nem tévedés, ez már valóban a tizennegyedik Lucky Luke kötet, amely hazánkban megjelenik, és igen, bárki nyugodtan beszólhat nekünk, hogy miért nem tájékoztattunk eddig senkit, hogy ez a kiváló képregénysorozat már 2006 óta folyamatosan elérhető a hazai kínálatban. Legyen az a mentségünk, hogy jobb későn, mint soha, és a meglehetősen feminin színben pompázó borító se riasszon el senkit, a rózsaszín „külső" ezúttal is egy igazi macho cowboyt takar. Akinek ezúttal az Amerikai Egyesült Államok császárával lesz dolga. Hogy az Amerikai Egyesült Államoknak nincs és soha nem is volt császára? Ezzel mi is tisztában vagyunk, azonban ez a dúsgazdag texasi farmert, Dean Smith-t nem különösebben érdekli – s lássuk be, így van ezzel a téveszmékben szenvedő emberek nagy része. A császárkodással persze addig nem is lenne baj, amíg mások az alantas céljaikra nem akarják használni, s a nagyobb bajt elkerülendő keveredik a képbe a világ leggyorsabb pisztolyhőse, Lucky Luke. A sztori többi részének ecsetelése már hiba lenne, a további cselekmény megismerését az olvasókra bízzuk, csupán annyit tennénk még hozzá az eddig írtakhoz, hogy újfent egy humoros Lucky Luke kötet került a piacra, megkapó, tipikusan európai „látványvilággal", így ha valaki kedveli a stílust, vagy nagy szerelmese a villámkezű vadnyugatinak, akkor kár lenne kihagynia Smith Császár történetét.

BATMAN: HUSH SZÍVE

ITT VAN HUSH, ITT VAN ÚJRA

Míg el nem felejtjük, a Képes Kiadó nemcsak Superman és Batman közös kalandját jelentette meg mostanában, de kijött egy önálló Batman történet, a Hush szíve is, amelyben a megszállott Hush újból színre lép, hogy ott támadjon a Denevéremberre, ahol a legjobban fáj.

HELLBOY #3

AZ ÖRDÖGFAJZAT NEM PIHEN

A Cartaphilus Kiadó áldásos tevékenységének köszönhetően tavasszal sem maradunk Hellboy képregény nélkül, hiszen megjelent a harmadik magyar kötet, amely ezúttal a A leláncolt koporsó és más mesék címet kapta. Beszerzését melegen ajánljuk mindenkinek!

SCOTT PILGRIM MÉG EGYSZER!

SCOTTBÓL SOSEM ELÉG

Az utolsó, hatodik Scott Pilgrim kötetről egy kicsit feljebb értekezünk, s ha már úgyis rá terelődött a szó, akkor mindenképpen szeretnénk szólni, hogy májusban érkezik a mozifilm DVD-kiadása, amiről egy kicsit részletesebben is olvashattok a DVD-rovatunkban.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már több, mint ötezer olvasónk követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és februárban azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

Most is a Facebookot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2003/04**-ös, az **2003/01**-es, az **2001/01**-es, a **2002/02**-es és a **2007/07**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal **1997/04**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-n.

Figyelem! Az előző számunknál egy technikai baki következtében nem a meghirdetett **1995/05**-ös retro PC Guru került fel a DVD-mellékletre, hanem ismét az **1992/01**-es szám. Most igyekszünk kiköszörülni a csorbát, és a DVD-korongon megtalálhatjátok mind az **1995/05**-ös, mind az **1997/04**-es számot (sőt, még a 92/01-eset is). Jó csemegézést mindenkinek!

Szavazás természetesen májusban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

AZ EDDIGI LEGSZOROSABB SZAVAZÁS

Results: Melyik régi Gurut tegyük fel a 2011/06-ös PC Guru DVD-mellékletre? **(Poll Closed)**

PC Guru 2003/4 (**38 votes**) — 38%

PC Guru 2003/1 (**4 votes**) — 4%

PC Guru 2001/1 (**2 votes**) — 2%

PC Guru 2000/2 (**7 votes**) — 7%

PC Guru 1997/7 (**9 votes**) — 9%

PC Guru 1997/4 (**39 votes**) — 39%

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

JÁTÉKDEMÓK
Anomaly: Warzone / Battle Slots / The Next Big Thing

INGYENES JÁTÉKOK
Back to the Future: Episode 1 / Halo Zero / Pragmatica / Subvein

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Battlefield: Play4Free / Crysis 2 / Portal 2 / Shift 2: Unleashed / Shogun 2: Total War

FILMELŐZETESEK
Captain America: The First Avenger / Hangover 2 / Hobo with a Shotgun / Priest / Rise of the Planet of the Apes

HÁTTÉRKÉPEK
BDiablo 3 (2db) / Dirt 3 / Driver: San Francisco (2db) / Might and Magic: Heroes 6 / Operation Flashpoint: Red River / The Elders Scrolls: Skyrim

VIDEÓK
Anno 2070 (Gameplay) / Battlefield 3 (FaultLine Gameplay) / Battlefield Play4Free (Release Trailer) / BRINK (Abilities Trailer) / BRINK (Training 01) / BRINK (Training 02) / Duke Nukem Forever (Behind the Scenes) / Duke Nukem Forever (Duke's Babes) / Duke Nukem Forever (Feces) / Duke Nukem Forever (Jetpack) / Dungeon Siege 3 (Lucas) / Rage (Dead City) / Risen 2: Dark Waters (Trailer) / Saints Row : The Third (First Gameplay Trailer) / Section 8: Prejudice (Launch Trailer) / Space Marine (Developer Diary - Be A Space Marine) / Spider-Man: Edge of Time (Teaser) / The Next Big Thing (Launch Trailer) / Trine 2 Alluring Adventure (Gameplay Trailer) / Unreal Engine Features (2011)

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.8 / Burn4Free v5.4 / CDBurnerXP v4.3.8.2523 / ImgBurn v2.5.5.0

Driverek: Nvidia 270.61 (Windows XP és Windows 7 32bit) / AMD-Ati Catalyst 11.3 (Windows XP és Windows 7 32bit)

Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v4.0

Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.5 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.8 / PhotoScape v3.5 / XnView 1.97.8

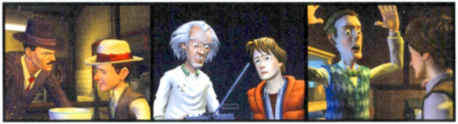
Multimédia: Any Video Converter v3.2.2 / Get Your Videos Back v1.3.0.0 / K-Lite Codec Pack v7.1.0 / MediaMonkey v3.2.5.1306 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6.1 / XviD v1.3.0 codec

Rendszer: Advanced SystemCare Free v4.0.0 / Game Booster v2.3 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10344

Számítógép védelem: Avast Free Antivirus v6.0 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.611

Extra: LibreOffice 3.3.2 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

EXTRA INGYENES JÁTÉK: BACK TO THE FUTURE – EPISODE 1



BATTLEFIELD 3
VIDEO

SHIFT 2: UNLEASHED
VIDEOTESZT

CRYSIS 2
VIDEOTESZT

2011/06

CLUTCH

pcguru DVD

PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Brink

TESZT Kis híja volt, hogy nem a mostani számban olvashattátok el a Bethesda régóta várt posztapokaliptikus lövöldéjéről szóló cikkünket, de hiába az utolsó pillanatban előrehozott megjelenés, a kiadó nem tudta időben eljuttatni hozzánk a tesztlemezt. Sebaj, így legalább van alaposan a dolgok mélyére nézni, és igazi, belemenős cikket írni.

DIRT 3

TESZT Az előző rész nem hagyott bennünk sok olyan emléket, amit szívesen idézünk fel téli estéken, de tudják ezt a fejlesztők is: a Codemastersnél végiggondolták az eddig elkövetett hibákat, és az ígéretek szerint a DIRT-sorozat harmadik részében helyrehoznak mindent, amit az előzményben elmértek. Ken Block visszatér, és lesz Gymkhana is, amiről sokan egyelőre azt sem tudják, hogy harap-e vagy tejet iszik – júniusban ez is kiderül.

Dungeon Siege III

TESZT Az eredeti tervek szerint a mostani szám bemutató rovatában lett volna két oldal a majdnem kész változatról, de az nem indult, így végül úgy határoztunk, hogy megvárjuk a 100%-os állapotot, és arról mondjuk meg a tutit. A következő szám tűnik erre a legalkalmasabbnak, akit érdekel, szívesen látjuk.

ELŐZETES Nagyjából a lapzárta utolsó pillanatában esett be a hír a levelesládánkba, miszerint az EA nem titkolódzik tovább: a következő Need for Speed már készül (ez még nem meglepő), és ezúttal nem az MMO, sem pedig a szimulátorvonal rajongói nem fognak örülni. Az első információk alapján visszatérünk amenekülős-bűnözős vonalhoz, az árkádosabb irányítással és a lazázó főhősökkel. Van azért pár érdekes kérdés, például hogy tényleg kiszállunk-e az autóból, vagy csak áprilisi tréfa volt az a rugdosódás a videóban – június elején kiderül!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 09-ÉN

JELENIK MEG!

www.motorpresse.hu

Megjelent a legújabb lapszám!

most hp fotópapír csomaggal!*

A termékkép illusztráció!

Keresse az újságárusoknál!

Kövessen minket a Facebook-on!
facebook.com/chiponline.hu

*Az utcai terjesztésben kapható 2011/05-ös CHIP DVD magazinokban kiváló minőségű HP fotópapír csomag található.
(A csomag tartalma: 9db 10*15cm HP fotópapír)

Go **digital!** CHIP

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

REPUBLIC OF GAMERS

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

3D ÉLMÉNY - BÁRHONNAN IS NÉZED

Élvezd a játékot az Asus ROG G73 notebookkal

Az ikonikus F117 lopakodó inspirálta külsőbe bújt G73 notebook lenyűgöző 3D játékélményt nyújt. Az Intel® Core™ i7 processzor erejével, a Windows® 7 Home Premium operációs rendszerrel és az 1,5 GB GDDR5 memóriával rendelkező NVIDIA GTX460M grafikus kártyával a játék minden egyes pillanatában 3 dimenziós látványban lesz részed. A játék hevében keletkező hőt pedig az egyedülálló, a notebook hátulján található kettős szellőzőrendszer távolítja el a lehető leghalkabban, megteremtve a tökéletes 3D-s játék környezetet.

intel inside CORE i7 Visibly Smart NEW

www.asus.hu

Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibákért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.